MAGAZINE
KAPPA
3
SETTEMBRE 1992
LIRE 4.500
Oh mia Dea!
Dirty Pair
3x3 OCCHI
SQUADRA SPECIALE
GHOST
KC
KODANSHA
ALL'INTERNO
ANIME
EDIZIONI
STAR
COMICS

PUBBLICAZIONE MENSILE - ANNO I
NUMERO 3 — SETTEMBRE 1992

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Direttore Responsabile:
Federica Rosi

Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini

Progetto editoriale, grafico e supervisione:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi

Coordinamento redazionale:
Cinzia Broccatelli
Sergio Cavallerin
Maria Gloria Tommasini

Relazioni Pubbliche con il Giappone:
Rie Zushi

Traduzioni:
Andrea Baricordi (Dirty Pair)
Simona Stanzani (3×3 Occhi, Oh mia Dea!)
Rie Zushi (Squadra Speciale Ghost)

Lettering:
Sabrina Daviddi

Adattamento grafico:
Andrea Baricordi (Squadra Speciale Ghost)
Andrea Pietroni (3×3 Occhi, Oh mia Dea!)

Hanno collaborato:
Onofrio Catacchio, Cedric Littardi

Supervisione tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi

Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - Bologna

Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Via di Vallingegno, 2/A - Bosco (PG)

Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)

Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M s.r.l. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 ROMA - Tel. 06/5291419

APPUNTI

3X3 Occhi - Yakumo e Pai arrivano a Hong Kong per cercare l'Agenzia degli Incantesimi, una casa editrice che si occupa dell'occulto. Qui vengono ospitati da Li Ling Ling, che li mette al corrente sulle leggende legate alla stirpe dei triclopi.
Oh mia Dea! - Keiichi telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso e gli appare la divinità Belldandy che lo invita a esprimere un desiderio. Legati da un vincolo indissolubile, i due partono alla ricerca di un luogo dove trascorrere la notte, dopo essere stati cacciati dal dormitorio maschile e dalla casa di un maniaco dell'animazione.
Squadra speciale Ghost - Motoko Kusanagi è la leader di una sezione della polizia di Newport City, che ha il compito di contrastare crimini internazionali provocati dall'eccessiva informatizzazione del mondo, nell'anno 2029.
Pag. 80: La quantità di micro-machine e l'intensità della corrente elettrica inserita nel composto variano a seconda della categoria delle micro-machine usate: alcune reagiscono alle differenze di pressione, altre agli sbalzi di temperatura, altre ancora possiedono la sensibilità dolorifica. Queste sostanze sono mescolate alla soluzione secondo una percentuale prestabilita, e variandola è possibile cambiare il tipo di sensibilità.
Pag. 81: Le micro-machine, in realtà, non sono particelle vere, ma prodotti biotecnologici, composti da una particolare sostanza chiamata 'Luciferase'. Tale sostanza è il gene che irradia la luminosità nelle lucciole.
Pag. 81: Kusanagi ha scelto il modello di produzione in serie (ma i meccanismi interni e i sistemi elettronici sono di ottima qualità), per passare inosservata e non sembrare troppo preziosa (i ladri la smonterebbero per rubarle i pezzi). E' possibile ordinare la linea del corpo artificiale agli stilisti: in questo caso, però, potrebbero verificarsi squilibri nella forza o deformazioni nel corpo. Lo stilista, infatti, cura sia l'aspetto meccanico che quello estetico.
Pag. 83: 16" indica che le micro-machine per la sensazione epidermica sono molto piccole. Motoko le ha sottratte violando il massimo grado di segretezza (alto tradimento contro lo stato!). I prodotti di Motoko e della sua compagnia sono dotati di una precisione straordinaria, ma è impossibile capire se queste qualità siano frutto del 16".
Pag. 84: Per i cyborg totalmente meccanizzati, all'inizio il cibo era composto probabilmente solo da piccole quantità di paté o compresse. Nell'epoca qui rappresentata, si utilizzano materie sintetiche del tutto simili al cibo, sensibilizzate perfino nel gusto per influenzare psicologicamente il cyborg.
Pag. 86: Questo non è uno spazio creato da un computer (senso artificiale dell realtà), ma una camera di proiezione tridimensionale. Il colonnello Tonoda si trova su una base di grandi dimensioni, simile a un tappeto mobile, su cui è possibile cambiare direzione. Alcuni proiettori inviano le immagini direttamente sulla retina, perciò nessun altro può vedere il paesaggio. Una macchina simulatrice simile a questa esiste realmente per gli allenamenti.
Pag. 121: In questa storia si ipotizza un coinvolgimento di varie industrie, che creano le armi e si occupano della loro manutenzione. Bisogna fare molta attenzione alle possibili fughe di notizie segrete, ed è necessaria un'accurata vigilanza, in previsione di attentati contro queste industrie.

Masamune Shirow

KAPPA MAGAZINE
Numero tre
IN QUESTO NUMERO:

ANIME
rivista di animazione giapponese
numero tre
IN QUESTO NUMERO:

GLI EPISODI:
Megatech machine II e Robot Rondo
"Megatech Machine II"
"Robot Rondo"
da Kokaku Kidotai vol. 1 - 1991
Il labirinto del Demone dai Tre Occhi
"Kigan Meikyu"
da Sazan Eyes vol. 1 - 1988
Travolti dalla ANIME MANIA
"Anju no Chi wa... Otera?"
da Aa! Megamisama vol. 1 - 1989
COVER: Aa! Megamisama © Fujishima/Kodansha

KAPPA: PLURALE FEMMINILE

Durante il periodo che ha preceduto l'uscita in edicola di **Kappa Magazine**, abbiamo trascorso qualche tempo a pensare uno slogan che caratterizzasse al meglio la nostra nuova rivista. Come avrete visto, abbiamo optato per *Ricomincio da Kappa* e *I manga della nuova generazione*, perché secondo noi rendevano meglio l'idea dello spirito e dei contenuti. Ma inizialmente, dopo aver considerato chi fossero i veri protagonisti delle nostre storie, romanzo compreso, stavamo decidendo di utilizzare *Kappa: plurale femminile*. Sì, gli eroi della nostra rivista sono tutte gentili donzelle, ognuna con un carattere e un fine diverso. Partiamo da Motoko Kusanagi, il più bel maggiore di polizia mai esistito; una donna tutta d'un pezzo, che convive con un corpo cibernetico senza dimenticare di essere anche e soprattutto un essere umano, capace di provare travolgenti passioni. Un carattere comunque aggressivo che molto ha in comune con quello di Yuri e Kei, Dirty Pair per i nemici, che non si lasciano mettere i piedi in testa da nessuno. Pai, invece, ha due personalità: quella dolce e scanzonata, ma spesso malinconica di chi vuole raggiungere una meta senza nemmeno saperne il motivo, e quella forte e decisa del suo terzo occhio, che prende il sopravvento sulla sua coscienza quando la situazione lo richiede. Per concludere, Belldandy, una vera e propria dea che unisce l'immensa conoscenza di un essere ultraterreno all'ingenuità di una ragazzina sperduta in un paese straniero.
Per sottolineare ciò, abbiamo pensato a un numero di **Anime** tutto al femminile, in cui mostriamo come i nostri autori (e non solo loro) prediligano comporre sinfonie grafiche che ruotino attorno alle esponenti del gentil sesso, senza per questo considerarle unicamente oggetti di piacere, come accade di solito nell'editoria a fumetti in genere.
Una bella interpretazione della femminilità, infine, ci viene dall'inconfondibile mano di Onofrio "Stella Rossa" Catacchio, affermato autore di casa nostra, che ci regala una visione incisiva del carattere di Yuri e Kei nel terzo episodio di **Dirty Pair**.
Non è il caso di indugiare oltre, per cui vi lasciamo alle pagine di questo nuovo numero di **Kappa**, che vorremmo dedicare in particolar modo alle ragazze della redazione perugina, nonché a tutte le lettrici che, almeno per quanto riguarda i manga, sono sempre state numerosissime.

Kappa boys

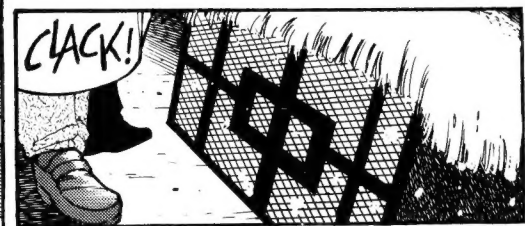
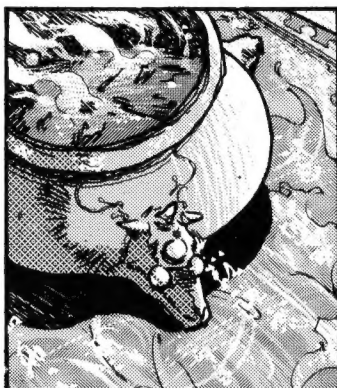
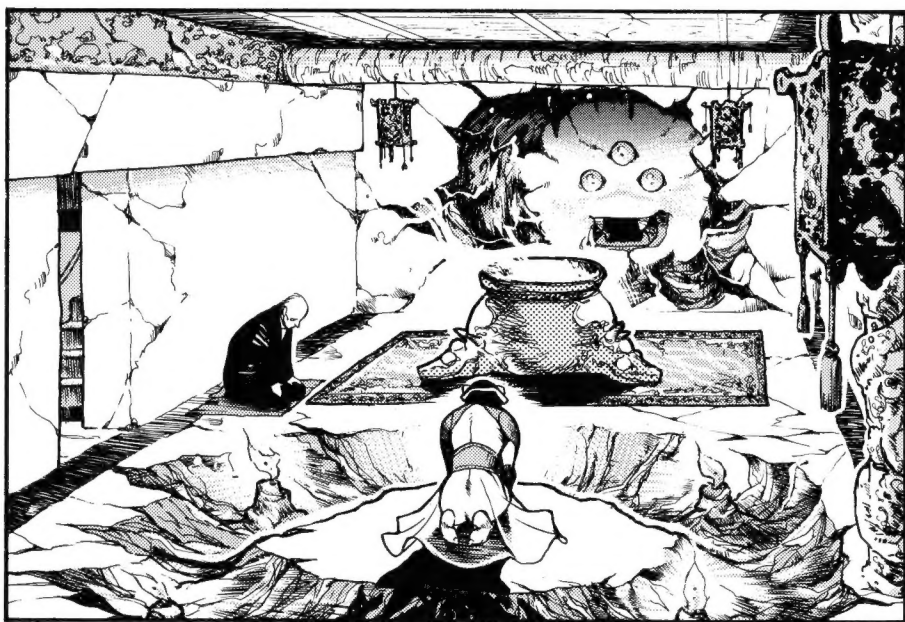
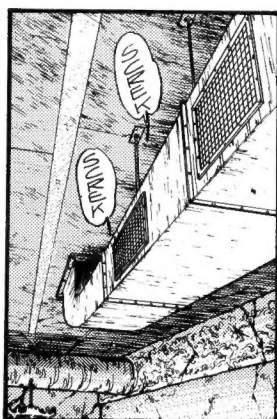
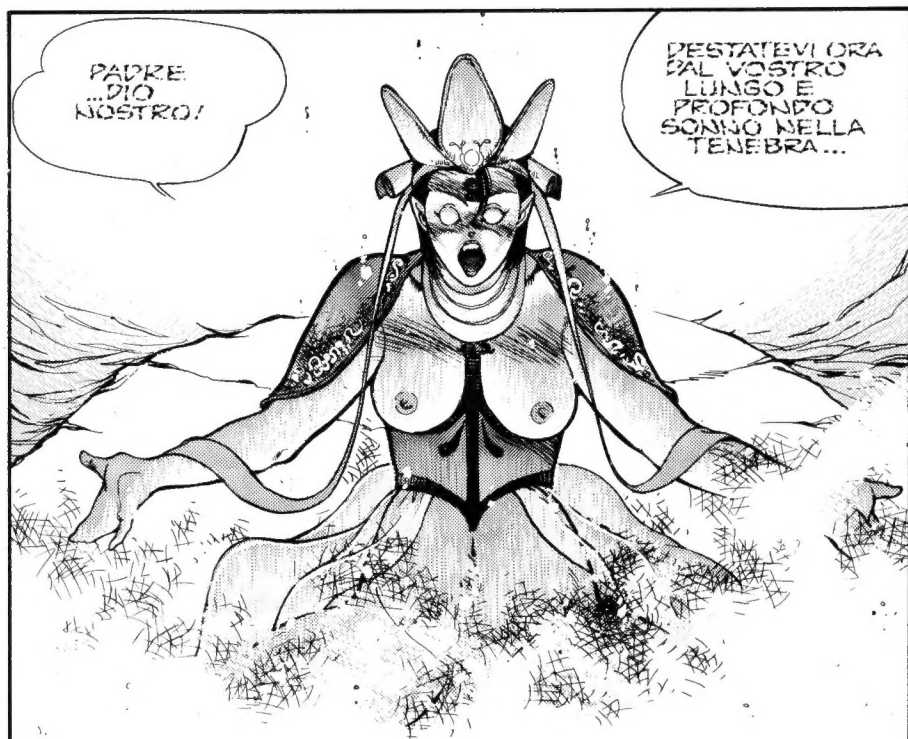
«...ti amo, forte e debole compagna, che qualche volta impara e a volte insegna.»

Lucio Battisti

TERZO EPISODIO

✡✡✡

IL LABIRINTO DEL DEMONE DAI TRE OCCHI

- PARTE PRIMA -

CLACK!

...SARA' QUI!

!!

E' INCREDIBILE!
SECONDO LE MIE INFORMAZIONI, IN QUESTE CANTINE AVREBBE DOVUTO ESSERCI UN ALTARE PER LE MESSE NERE, MA QUESTO E' ADDIRITTURA UN TEMPIO!

SARA' IL PRIMO VERO SCOOP DELLA NOSTRA RIVISTA!
SLUSH

...
GASP!

PADRE: ...DIO NOSTRO!
DESTATEVI ORA DAL VOSTRO LUNGO E PROFONDO SONNO NELLA TENEBRA...

DEMONE SOVRANO!!

DATEMI L'IMMOR-TALITA' E L'ETERNA GIOVINEZZA! CONCEDETEMI UN CORPO IMMORTALE!!

AI-YA, MA QUEL-LA E'...
CLONC

ACC...
SONO FRITTO!
!!

CHI E'!?

CHE GUAIO !!

Q... QUESTI...

NON FUGGIRAI !!

CRASH!!

NON E'
UMANA!

A...
...AIUTO!

SI FERMI, MADAME HUANG!
ALTRIMENTI NON SAPREMO MAI COSA HA SCOPERTO DI DI NOI, O SE DIETRO DI LUI C'È UN'ORGANIZZAZIONE!

AH...
È TROPPO TARDI, ORMAI!

È IPOTIZZATO CHE TUTTO CIÒ SIA SCRITTO IN CINESE (YUZO)

MI DISPIACE CHE SIAMO ANCORA A METÀ, MA AVREI INTENZIONE DI DISDIRE QUESTO VIAGGIO ORGANIZZATO DI TRE GIORNI.
妖撃社
NO!
NON È UN PROLUNGAMENTO DEL VIAGGIO...
...SÌ.
IL MOTIVO È UN SOGGIORNO PRIVATO.
SÌ. ANNULLO ANCHE IL VOLO DI RITORNO.
CLICH

DATO CHE NON HO IL VISTO, POSSO RESTARE QUI SOLO UNA SETTIMANA... MI RESTANO SOLO QUATTRO GIORNI...
HUFF!!
SPERIAMO CHE IL SIGNOR AGURI, IL CAPOREDATTORE, TORNI IN TEMPO...
数学 II

YAKUMO, FACCIAMO MERENDA?
WOW! ♡

COSA STAI FACENDO?
I COMPITI DELLE VACANZE INVERNALI.

DATO CHE DEVO STARE QUI A HONG KONG PER QUASI TUTTE LE VACANZE, ME LI SONO PORTATI DIETRO...
...MA NON HO ANCORA AVUTO IL TEMPO DI FARLI..

...
GLI ESERCIZI SONO TUTTI SBAGLIATI!
CHE MERAVIGLIA!
数学II

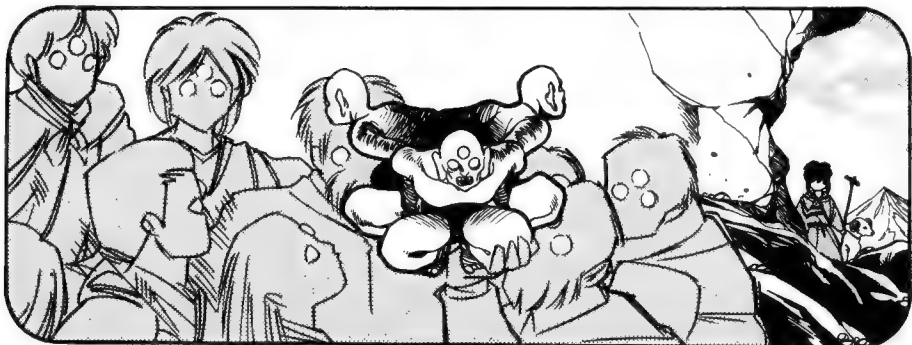
NON SO COME RINGRAZIARLA PER AVERCI OSPITATI QUI E PER TUTTA LA SUA PREMURA!

PAM

NON C'È DI CHE...IL MOTIVO STA NELL'INTERESSE CHE NUTRO PER TE!

PAIIII! MANGIAMO INSIEME!
EH, EH, EH... TI HO CAPITO, SAI?
UFF!
E ASCOLTAMI QUANDO TI PARLO!
TUD
TUD
PAI!!!
TUD TUD
DEVI ESSERE UN NINJA, VERO? NON SEI STATO NEMMENO SCALFITTO DA QUELL'AUTOBUS...
MI DARESTI INFORMAZIONI SULL'ARTE DEI NINJA?
NON CAPISCO COSA ABBIA PAI!
DA QUANDO HA VISTO QUELLA FOTO È DIVENTATA STRANA...

LA "STATUA DELL'UMANITÀ"!

TANTO, TANTO TEMPO FA QUANDO ERO BAMBINA...
...RICORDO VAGAMENTE DI QUELLA VISTA.

ELA PIU' DI TLECENTO ANNI FA...
...E NON LIUSCIVO NEMMENO A LICOLDALLO...
PELO' NON LICOLDO NIENT'ALTLO DEL MIO PASSATO... NON CI CAPISCO NIENTE...
城宮

CHE C'E', PAI?
NON SEMBRI MOLTO IN FORMA.
YAKUMO...

IO SONO SEMPLE IN FOLMA.

NON E' POSSIBILE... CI DEVE ESSERE PER FORZA QUALCOSA CHE NON VA. NON E' IL SUO SOLITO SORRISO.

BURP

LA SIGNORINA LING LING HA PREPARATO UNO SPUNTINO!
WOW!

CHE BUONO!! ♡
SONO FELICE SOLO ALLA VISTA DEL CIBO UMANO! ♡

EHI...
VISTO CHE LA SIGNOLINA LING LING HA PLEPALATO QUESTO PEL NOI, MANGIAMO INSIEME A LEI! ♡
EH?

SE MANGIAMO TUTTI INSIEME IL CIBO E' PIU' BUONO! ♡
LE DONNE... EHM, GLI ESSERI SOPRANNATURALI NON LI CAPISCO PROPRIO!

?

SHU

<PER FAVORE!>
. . .

<...HO CAPITO. ACCETTO L'INCA-RICO.>
<VADO A PREPARARMI. MI ASPETTI DI SOTTO, PER CORTE-SIA.>

ZUSH
ZUSH
ZUSH

!!

UN MOMENTO... SE QUESTI RAGAZZI SONO DAVVERO DEI NINJA O QUALCOSA DEL GENERE...
...POTREBBERO RISULTARMI UTILI!
UHM.
RESTEREMO QUI NOI!

CHE NE DITE DI FARMI DA ASSISTENTI?
DATO CHE E' MOLTO RICCA, POTRETE FARVI DELLE BELLE SCORPACCIATE!
ANDIAMO! PAI VIENE! ♡

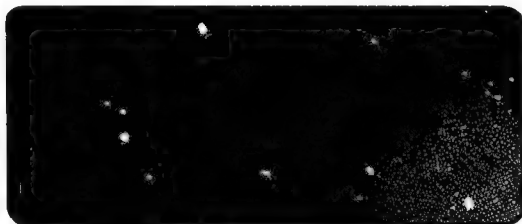
...

DRO
Nakamichi
香龍餐
尼柯
HANGE
Nikon

ZASH
ZASH

* MONETA CORRENTE CINESE.

<BENVENUTI, ACCOMODATEVI E SCUSATE L'ATTESA.>
<SONO HUANG SHUN-LI, LA PADRONA DI CASA.>

‹ERA UNA NOTTE DI PIOGGIA...›

‹...VENNI SVEGLIATA DA STRANI RUMORI, COME SE QUALCOSA VENISSE LACERATO...›
!?
GRIGRI

‹ALL'IMPROVVISO, SENZA SAPERE COME...›
!!
‹...MI RITROVAI ADDOSSO UN ABITO OSCENO CHE NON AVEVO MAI VISTO PRIMA.›

‹CARO!! ASCOLTA!!›
‹PENSAI FOSSE UNO SCHERZO DI MIO MARITO QUINDI ANDAI VERSO IL SUO STUDIO...›

‹SENTI, CARO...›

‹CA...›
GRITT
CRIT

NOOO!!

GASP
URGH!!
GNAM
POVELINO!
GNAM
GNAM

<HO PERSO MIO MARITO... E PER DI PIÙ OGNI NOTTE I TRE ARTIGLI ATTRAVERSANO IL PALAZZO...>
<...POI, QUANDO RINVENGO, MI TROVO ADDOSSO QUELLO STRANO ABITO.>

<VI PREGO, AIUTATEMI.. SONO DISPERATA!>
<DI QUESTO PASSO DIVENTERÒ PAZZA!>

MI DI-SPIACE PER LEI...
MA IL PROBLEMA È CHE ANCHE NOI DOBBIAMO RIMANERE QUI!

QUINDI NON CI SARÀ POSSIBILE CONTATTARE IL SIGNOR AGURI... POI, UNA VOLTA TORNATO A CASA, HO SUBITO GLI ESAMI E IL LAVORO!
EHI, PAI...

È ANCORA GIÙ DI MORALE... CHISSÀ COSA AVRÀ...
STARÀ PENSANDO ANCORA A QUELLA STATUA?

AHEM... DAI, NON FARE QUELLA FACCIA COSÌ TRISTE!
SE È PER LA "STATUA DELL'UMANITÀ", TE LA PROCURERÒ IO.

EH EH!
IO SONO SEMPLE ALLE-GL...

SCRAK
AAAAH!!

PAI! TI SEI FATTA MALE?
NO, NO... QUESTO LEGNO SEMBLA VECCHIO!

QUEL TEMPO ELAVAMO TUTTI INSIEME. INVECE...
SCUSAMI... MA QUANDO HO VISTO QUELLA FOTO HO LICOLDATO IMPLOVVISAMENTE IL PASSATO...

ADESSO SONO SOLA E ALLOLA...

PLOC
PLOC
PLOC
SU... CORAGGIO!
GLOM
S..
C'...
C'...
C'...
C'...
C'...
...CI SONO IO ORA, CON TE!!
?
GRGRGRGRRR
!?
SHA SHA SHA SHA SHA
N...NOOO!!

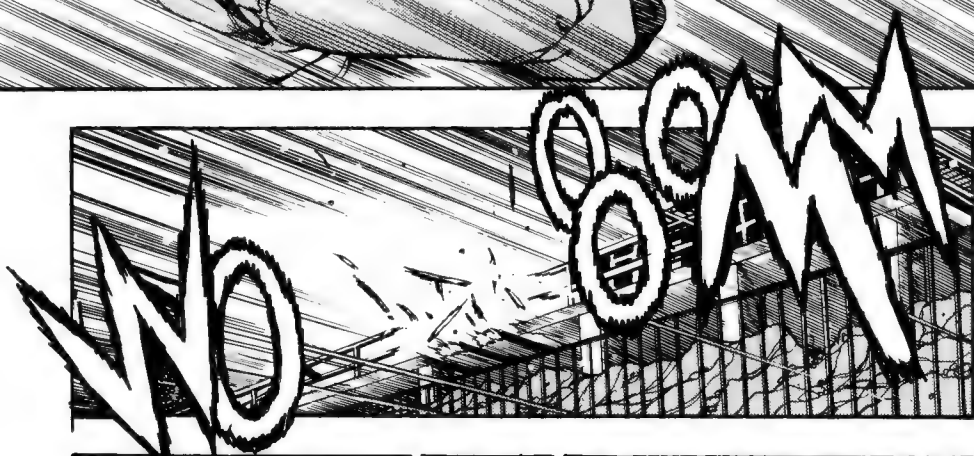
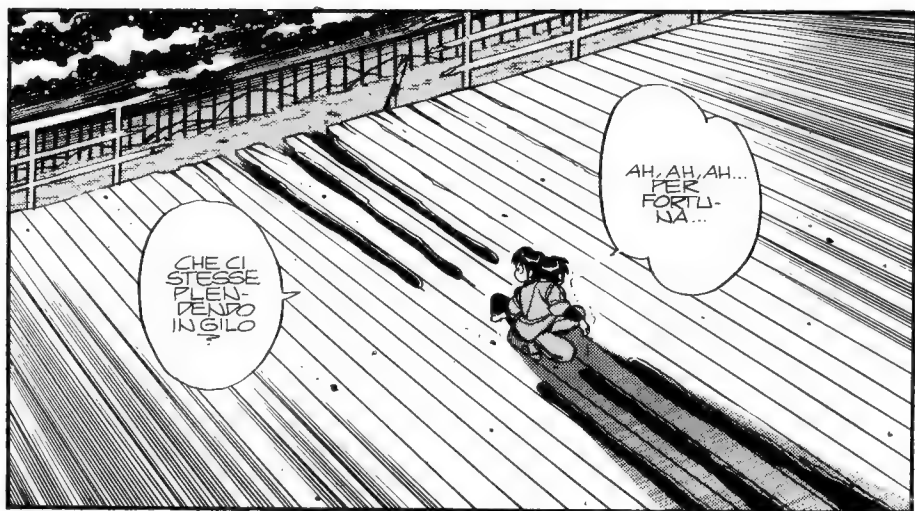
SCEMA!! NON TI ABBAN-DONEREI MAI!!

NOI SIAMO UNA COSA SOLA!!

WOOOOOOM

AH, AH, AH... PER FORTU-NA...
CHE CI STESSE PLEN-DENDO IN GILO ?

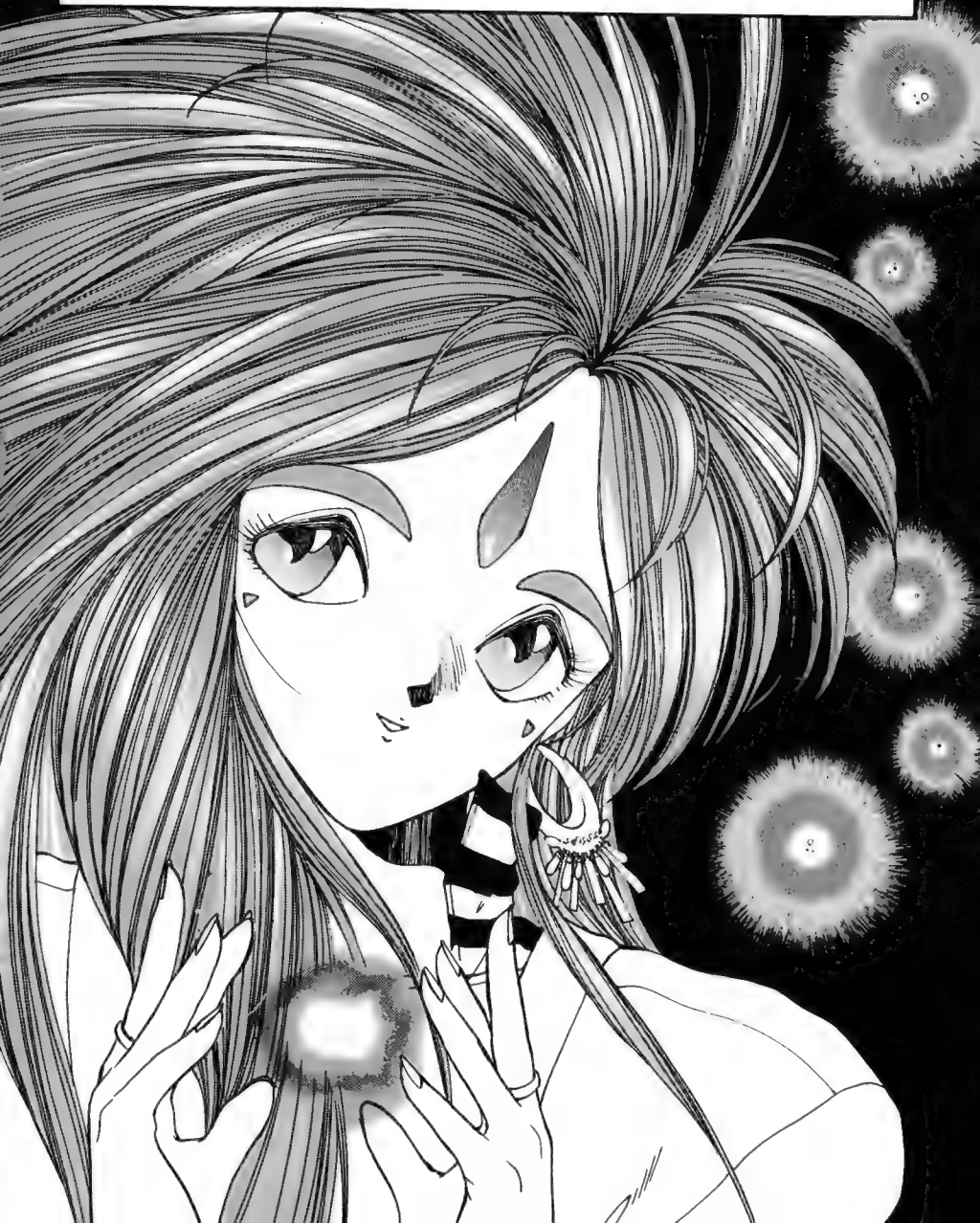
...

ADESSO CHE HO TE... SONO FELICE...
SCUSA, YAKUMO... TI FAC-CIO PLEOC-CUPALE TLOPPO... SONO STÜ-PIDA!

AH!

ECCOLO, IL TUO VERO SORRISO!
EH, EH!
EH, EH, EH!
Kyaa
!!
QUESTA VOCE...
LA SIGNORINA LING LING !?
FINE DEL 3° EPISODIO.

cap.3
VITA TRANQUILLA AL TEMPIO?

CLANG
CLANG
DAVVERO NON TI SERVE AIUTO?
CLANG CLANG
È TUTTO OK...
...UNA COSA DEL GENERE RIESCO A FARLA DA SOLO.
SAREBBE STATO MEGLIO SE L'AVESSI FATTO FIN DALL'INIZIO!
CLANG.

SNIF SNIF

QUESTO ODORE NEL VENTO...

SIGNIFICA CHE...

VERRÀ PRESTO A PIOVERE

EH?

ADESSO CHE CI PENSO HO SOLO UN SACCO A PELO!

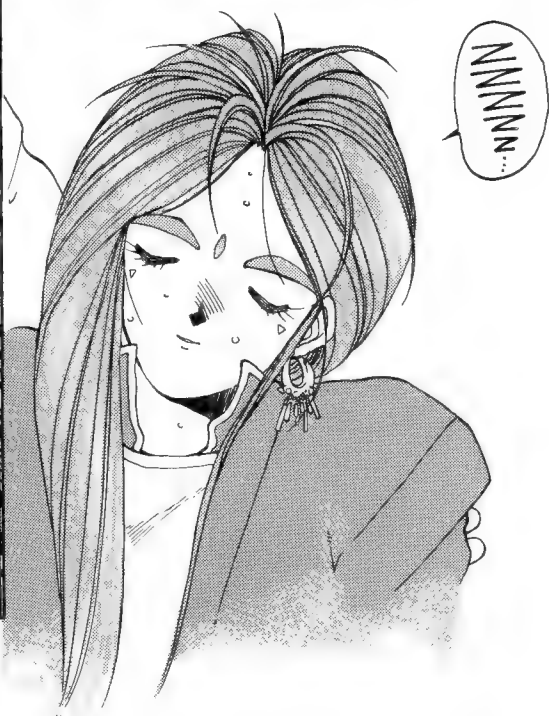
GASP

PERCIÒ...

FINIRÀ COSÌ!

NO, NO... SAREBBE IMBARAZZANTE!

PLOC!

!!
IN TENDA, PRESTO!!
AAAGH! COMINCIA A PIOVERE! PORC...
PLOCK
PLOCK
EH?
BELLDANDY!!
EHI!!
CO... COS'È SUCCESSO?!
ZZZZZZ...

MA COSA...
EHI! SVEGLIATI, PER FAVORE!
SCIAFF
SCIAFF
OW...
ACCIDENTI A TE!
OH, NO!! LA TENDA ALLAGATA!!
PLAK PLAK
PLAK
PLAK
PLAK
CADE ADDORMENTATA DOPO AVER FATTO TROPPO USO DEI SUOI POTERI!
ACCIDENTI! ERA DA MOLTO CHE NON LA USAVO! ECCO PERCHE'!

VROOM

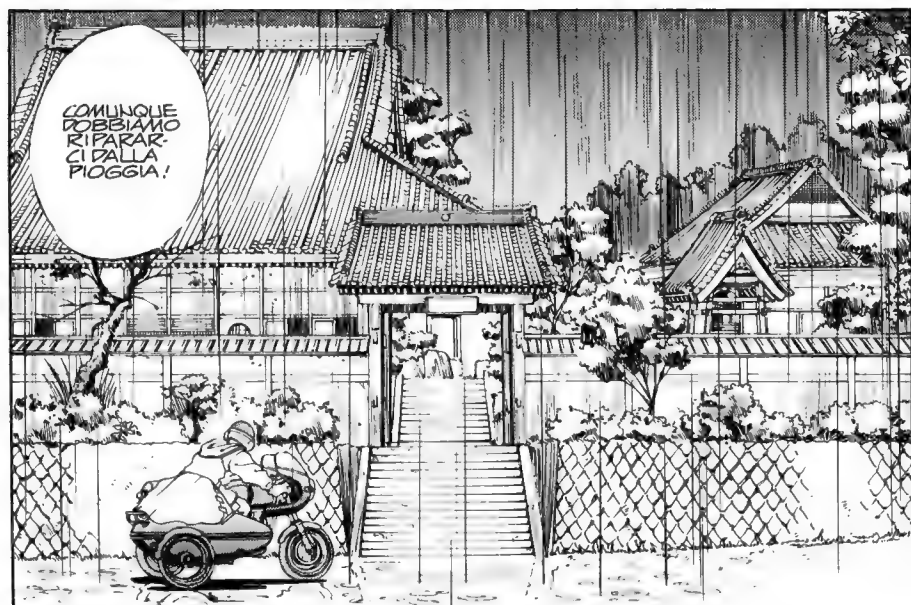
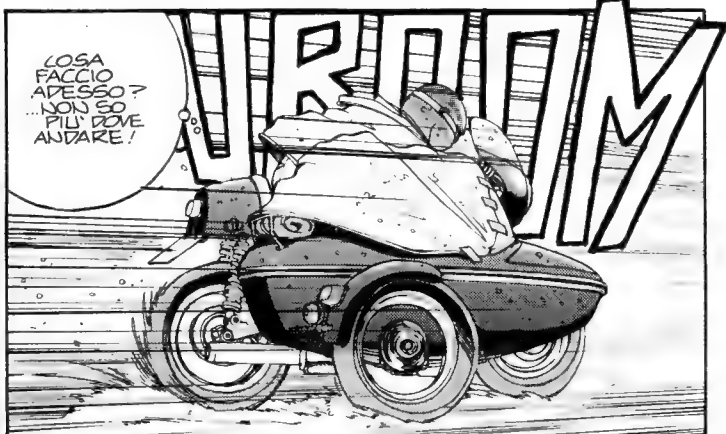
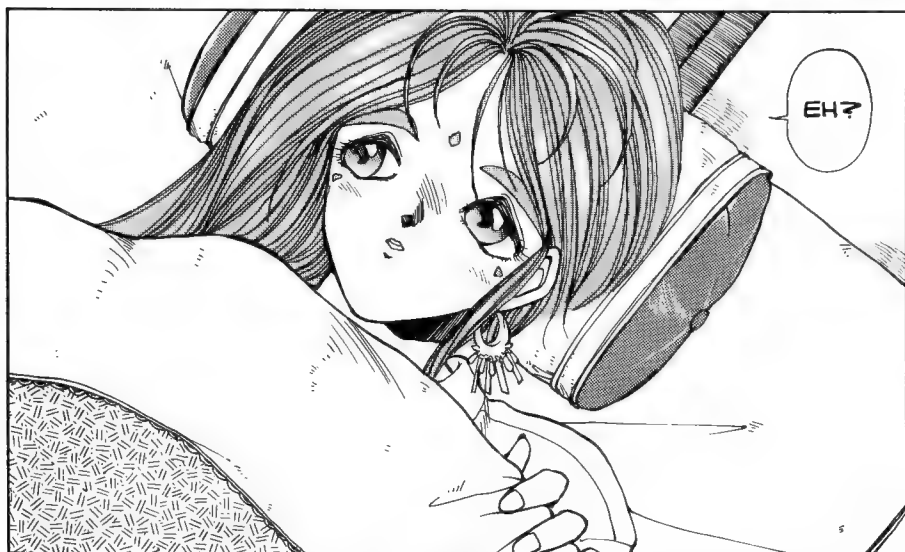
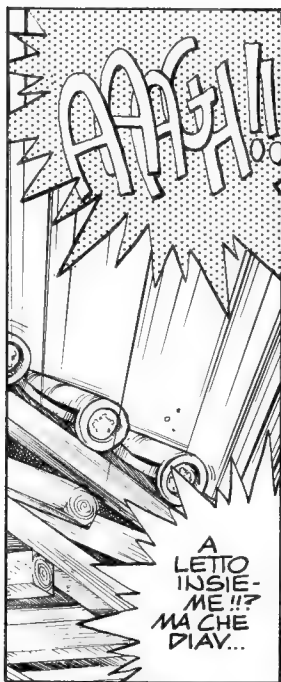
COSA FACCIO ADESSO? ...NON SO PIU' DOVE ANDARE!

IN QUESTO CASO, LA CAUSA PRINCIPALE E' L'ENERGIA USATA PER L'EFFETTO "ANTENNA".

COMUNQUE DOBBIAMO RIPARARCI DALLA PIOGGIA!

MMH...
EH?

OH!
CHE C'E'?
CHE POSTO E' QUESTO?
MMH...
BUON-GIORNO!
AAGH!

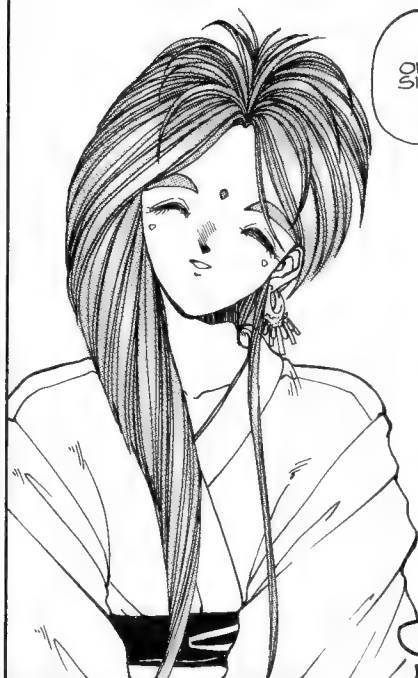
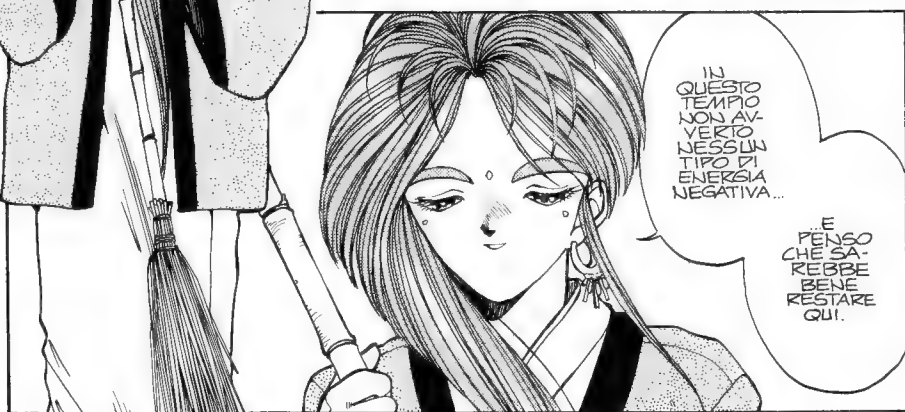
AAAGH!!
A LETTO INSIEME!!? MA CHE DIAV...
URGH!!
GASP!
GULP!
IO NON SO...

AH! AH! AH!
EH, HO TRATTO CONCLUSIONI AFFRETTATE...! COMUNQUE I VOSTRI ABITI SONO ASCIUTTI!
SCUSI... SENTA! VOLEVO DIRE CHE PRIMA...

..NON ERO IO A GRIDARE, MA LUI!

EH?

EHM... MI DISPIACE MOLTO...

.IO SONO UN CAMPIONE DI FRAINTENDIMENTO.
A PROPOSITO...
E NON TE NE VANTARE!

DALL'ASPETTO SI DIREBBE UNA FORESTIERA...
COME MAI IN GIAPPONE?
OH, SÌ...
...SONO VENUTA QUI PER SALUDIRE...
SPRONG
PING
EHM, NIENTE! È QUI PER TURISMO! TURISMO!
DAVVERO?
SLASH
INSOMMA, NON SONO COSE DA DIRE, QUELLE!

MA IO NON POSSO DIRE BUGIE!
E POI...
E POI...?
IN QUESTO TEMPIO NON AVVERTO NESSUN TIPO DI ENERGIA NEGATIVA...
...E PENSO CHE SAREBBE BENE RESTARE QUI.
NESSUNA ENERGIA NEGATIVA?
CON UN BONZO CHE TI FA SGOBBARE DA MATTINA A SERA, COSA C'E' DI POSITIVO?
IL TETTO SE LO POTEVA RIPARARE ANCHE DA SOLO!

AH!
ACCI-DENTI!

AAGH!
!!

KEIICHI SAN!

...ASCOLTA LE MIE PAROLE!
IL MIO NOME È BELLDANDY.

CLING
TRUC
TRUC
SALVA-
GLI LA
VITA!

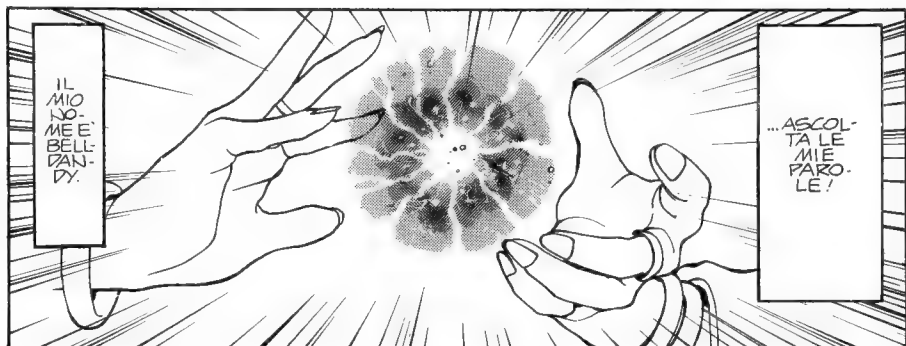
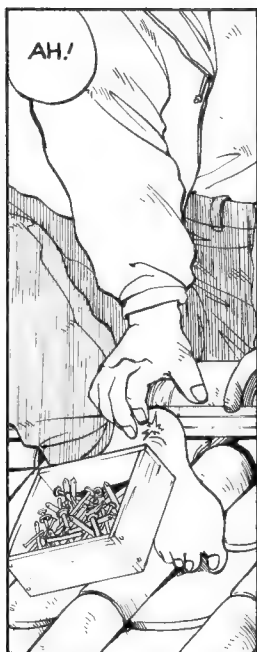
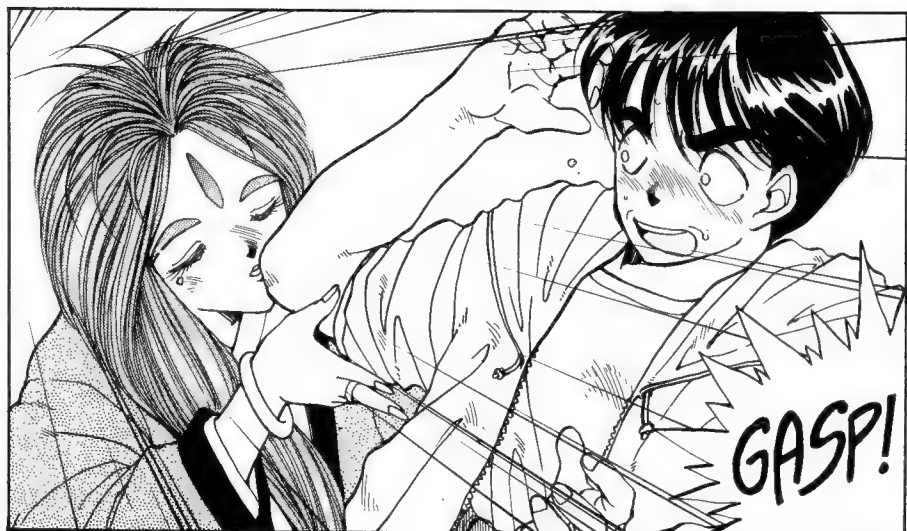
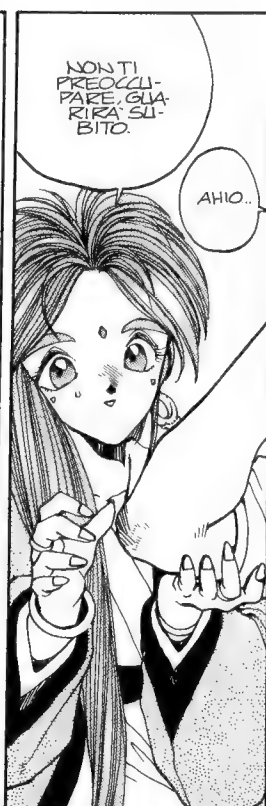
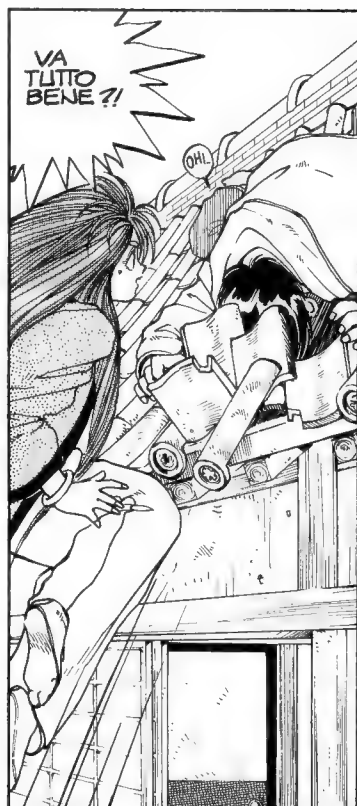
VA TUTTO BENE?!

OHI..

AHIA... MI SONO SBUCCIATO IL GOMITO.

OH! MA È TERRIBILE!

NON TI PREOCCUPARE, GUARIRÀ SUBITO.

AHIO..

S... SÌ...
NON MUOVERTI!
MA È GUARITO!
HO ACCELERATO LE TUE FUNZIONI METABOLICHE.
...
DA QUELLA POSIZIONE IL MONACO HA POTUTO VEDERE SOLTANTO IL PUNTO D'ARRIVO, E NON IL SALTO.
...MA L'HO VISTA SALTARE LASSÙ!
MM... NON SO COME ABBIA FATTO...

YAWN
SDRUSH
SE È UNO SPIRITO, DI NOTTE DOVREBBE MOSTRARE IL SUO VERO ASPETTO, PERÒ...
QUELLO DI OGGI POMERIGGIO SARÀ STATO UN ABBAGLIO...?
SSSH
KLONK!

OH-OH
RONF
ADESSO CHE DORME...
GODDES
SCONFITTO!
...MI E' SFUGGITA!
MM...
CIP CIP
AH...
CIP
CIP
CIP

BUON-GIORNO A TUTTI!
OOOH!!
UH... EH?!
CHE SIA UN'AM-MAESTRA-TRICE...?

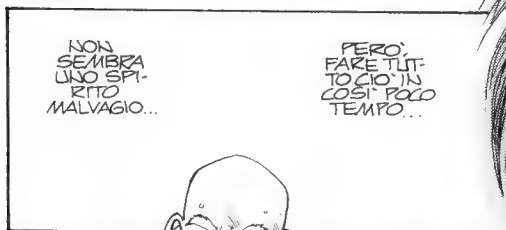
MA COME... HA GIÀ PREPARATO LA COLAZIONE!

M... MA QUESTO È...

...GUSTO DELICATO, MA CORPOSO E PROFUMATO...
...CHE SIA UNA CUOCA?

MAH, IO NON CI CAPISCO PIÙ NIENTE!

OH, SACRO BUDDA!

CHE SPLENDORE!
NON SAREI MAI RIUSCITO A PULIRLO COSÌ!
NON SEMBRA UNO SPIRITO MALVAGIO...
PERÒ, FARE TUTTO CIÒ IN COSÌ POCO TEMPO...
...NON È UNA PERSONA COMUNE!
POI, QUEL SEGNO SULLA FRONTE
FORSE...

ORMAI E' PASSATA L'ORA DI COLAZIONE.
CHISSA' DOV'E' ANDATO IL SIGNOR MONACO?
ECCOLO.

DOPO COLAZIONE VENITE DAVANTI ALL'ALTARE.

EHI. NON FREGARTI TUTTO IN UN COLPO SOLO!
MA PRIMA MANGIO ANCH'IO.
SU.. SU.
SBLOP
PER COSI' POCO!

ACC... NON SONO MICA UN SUO DISCEPOLO, IO!

AHIO!
THUDD

COME IMMAGINAVO... LA SUA MEDITAZIONE ZEN NON LASCIA DUBBI!
STHUD
PUM
STUM
EHI, PIANTALA!

IL GIORNO DOPO...

KEIICHI-SAN, IL SIGNOR MONACO E'...

SHA SHA SHA SHA

LA MIA IMMATURITA' MI PORTA IN INDIA PER APPROFONDIRE GLI STUDI ZEN AL TUO PARI. SCUSATE SE PARTO ALL'IMPROVVISO: NEL FRATTEMPO USATE PURE IL TEMPIO A VOSTRA DISCREZIONE.

UN'ALTRA CONCLUSIONE AFFRETTATA...

PER B...

COMUNQUE ABBIAMO TROVATO UN RIPARO DALLA PIOGGIA!

NO

NON MI PARE PROPRIO..

...TU CHE DICI?

AH, LE TEGOLE CHE HO SPOSTATO! ME N'ERO DIMENTICATA...!

PCHUN

BLOP PLIN PLOC BLOP CLOCK BLUBB

FINE DEL 3° EPISODIO.

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE
ANIME
MASAMUNE SHIROW
YUZO TAKADA
KOSUKE FUJISHIMA
UNA DONNA PER AMICO
3

STOP MOTION

Mentre leggete queste righe sarete sicuramente già tornati dalle vostre vacanze (è settembre no?). In realtà per me è non è ancora finito luglio, e per chiudere i lavori prima della pausa di agosto è necessario redarli con molto anticipo. Questo crea un grosso disagio a questa rubrica, e infatti questo mese intendo parlarvi di due videocassette già annunciate, ma non ancora uscite, anche se lo saranno sicuramente entro settembre. Fortunatamente non è un lavoro del tutto alla cieca. Lo scorso inverno, al centro "Lo specchio" di Forlì è stato proiettato in primissima visione il film dei **Cavalieri dello Zodiaco** (Granata Press, 45', L. 39.000). Mancavano solo la sigla iniziale e quella finale ancora in lavorazione (ma sembra che le intenzioni fossero di mantenere quelle originali), per il resto il doppiaggio, affidato alla stessa ditta, che aveva lavorato per la serie, era completo, e di buon livello. L'unico inconveniente è dato dal fatto che il film è stato adattato uniformandolo alla serie televisiva, per cui nomi non originali, e in più qualche frase fatta (vedi soprattutto il finale, in cui la dea nemica muore, nella versione originale grida di dolore, in questa sancisce la frase storica "chi è causa del suo mal pianga se stesso". Sigh!). Comunque il primo film dei Saint Seiya rimane un' opera imperdibile, realizzata nel 1987 dal bravissimo duo Shingo Araki/Michi Himeno, ormai conosciuto e apprezzato dalla maggior parte degli appassionati. Non perdetelo, e non perdetevi neanche il bellissimo **Coojiku Yoosai Macross: Ai Oboeteimasuka** (Yamato Video, 112', L. 29.900), realizzato in Giappone nel 1984, in cui lavora il bravissimo Haruhiko Mikimoto. Non avendo ancora avuto la possibilità di vederlo in italiano, posso basarmi per la recensione solo sulla sua versione originale, che d'altra parte lo staff di Yamato ha sempre rispettato nelle proprie produzioni. Chi ha seguito **Robotech** (realizzato in America dalla fusione di tre serie, **Macross**, **Southern Cross** e **Mospeada**), riscontrerà sicuramente notevoli incongruenze, pioché il film riprende i personaggi di Macross collocandoli all'interno di una storia leggermente diversa, basata di più sulle vicissitudini sentimentali dei protagonisti - soprattutto sul travagliato triangolo tra MinMay, Hikaru e Misa - anche se la guerra contro gli Zentradi occupa un posto di rilievo. Prima di salutarvi, un ultimo consiglio: nelle edicole circolando diverse videocassette: Kimba, Polimar, Goldrake e molte altre. Sono episodi tratti dalle serie televisive trasmesse in Italia. Attenti alle fregature!

Barbara Rossi

SHIROW

2029 ODISSEA NEL CYBERSPAZIO

di **Massimiliano De Giovanni**

La realtà che ci circonda non può che influenzarci, plasmarci secondo parametri nuovi, imprevedibili. Siamo piombati in un futuro così vicino al nostro presente da non lasciare spazio all'immaginazione. Viviamo i virtualismi di un'epoca computerizzata, dove l'informatizzazione ha preso il sopravvento sull'immaginario collettivo, dominato dagli stimoli sempre più violenti che sopraggiungono dalla letteratura, dal cinema o dal mondo del fumetto. Gli anni Ottanta, e di conseguenza questi Novanta, sono stati caratterizzati da una particolare corrente che ha stravolto la SF fino ad allora basata prevalentemente su moduli narrativi contaminati dalla *Trilogia galattica* di Asimov o dagli scritti di Henlein.

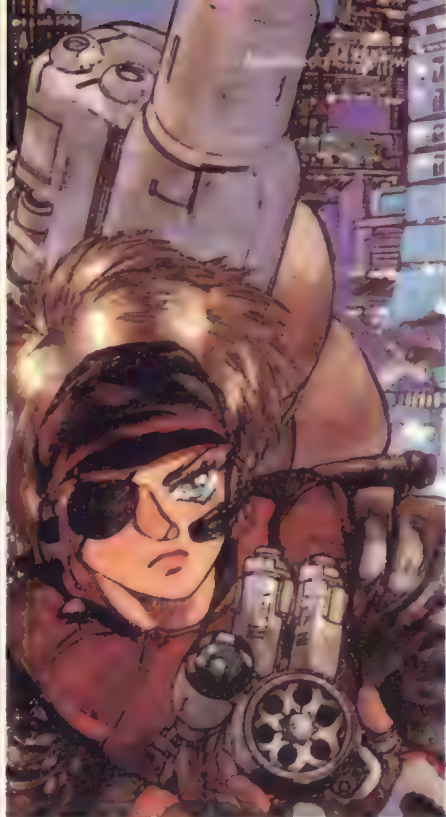
La tecnologia informatizzata si scontra violentemente col degrado sociale di un mondo stanco, dove il computer rappresenta l'unico mezzo per la lotta e la sopravvivenza delle classi più povere, e da questo nasce e prende coscienza di sé un movimento clandestino, il *cyberpunk* o dei *mirrorshades* (occhiali a specchio), e con esso un universo artificiale, il cyberspazio appunto, "nuovo territorio di frontiera di tutti i pionieri del futuro". William Gibson, chiacchierato fondatore del movimento, e Bruce Sterling, a cui si deve l'origine del nome, sono i volti più emblematici del cyberpunk letterario, nonostante l'inconscio ruolo che i due hanno giocato per imporre il movimento come un distintivo di comportamento per una certa cultura alternativa. Gibson e Sterling non hanno forse avuto piena coscienza del ruolo che andavano a giocare, ma si deve proprio a loro il totale rinnovamento della fantascienza, che ha offerto agli autori più giovani -e quindi più predisposti ad assorbire nuovi stimoli e ideali- la possibilità di riappropriarsi di un sapere tecnico-scientifico.

Il Giappone, da sempre abituato a carpire le nuove tendenze consumistiche del mercato, non è certo rimasto impassibile di fronte al *cyberpunk*, che così bene poteva trovare spazio in un paese affetto dal terribile virus dell'informatizzazione. Massimo esponente del *cyberpunk* a fumetti è Masamune Shirow, un autore che a soli 31 anni è riuscito a imporre al grande pubblico una nuova via nella scena della fantascienza giapponese. Seguendo il modello di Gibson e Sterling, Shirow dice addio ai marziani e agli invasori spaziali.

Black Magic segna il suo esordio nel mondo dei manga. L'unico limite di questa giovane opera è dato dalla frammentarietà dei sottoplot, un po' troppo piatti, che viaggiano spesso su binari paralleli senza mai incrociarsi. Trascrizione un po' confusa della mitologia greca, la storia pone Venere come culla dell'umanità. Tutto è retto dal computer Nemesis, che ha generato una squadra di biodroidi, fino a quando il potente Zeus inizia a intralciare i suoi piani. Per fronteggiarlo, Nemesis costruisce Typhon, ma questi, dopo aver allontanato il comune nemico, si rivolta contro il proprio signore. Ma in **Black Magic** ci si dimentica presto della lotta tra i due biodroidi, sicuramente più colpiti dall'avventura del modulo M-66 F6, un robot dalle sembianze femminili, programmato per uccidere la nipote dell'ideatore degli automi. Tra piccoli colpi di scena, non dimentichiamo la fotoreporter Sybil, che spera di sfruttare la situazione a suo vantaggio, per fare uno scoop eccezionale.

Terminato **Black Magic**, Shirow si concede a un'esperienza sicuramente più professionale, **Appleseed**. La Terra del XXII secolo è reduce da

una guerra globale, combattuta per una volta senza l'uso di armi nucleari. La città di Olympus, scampata al disastro, è popolata essenzialmente di biodroidi ed è retta dal supercomputer Gaia, assistito dal Consiglio, un organo legislativo composto da sette potenti esseri artificiali. In questa realtà molto particolare -un progetto di 'benessere mondiale' prevede che i biodroidi arrivino a sostituire tutti gli esseri umani- si collocano i due protagonisti della storia, la bella guerrigliera Deunan e il suo fedele compagno androide Briareos. Shirow non lascia nulla al caso: i nomi dei personaggi, per esempio, sono molto indicativi della loro personalità. Briareos si chiama come uno dei Centimani, creature mitologiche dalle cui enormi spalle spuntavano cinquanta teste e cento braccia; una scelta particolarmente azzeccata se pensiamo al fatto che proprio i Centimani si unirono a Zeus contro il malvagio nemico Chronos. Il capo della polizia, inoltre, si chiama Ares come il dio della guerra, e il guercio amico di Briareos, Arges, ha lo stesso nome di uno dei tre ciclopi. Come era già successo in **Black Magic**, la mitologia greca riveste un ruolo preponderante -e decisamente affascinante- nel cyberspazio shirowiano, basti pensare anche al nome dell'utopica Olympus e della biodroide Athena, un membro del governo che ha in dote la stessa saggezza della dea.

Una delle caratteristiche dello stile di Shirow che più ci colpisce è la sua elegante e moderna ironia, per certi versi simile a quella dello scrittore inglese Aldous Leonard Huxley, rivolta verso la nostra società contemporanea. **Appleseed**, seppur mitigato nei toni moraleggianti, ha infatti molto in comune con il romanzo *Il mondo nuovo*, soprattutto per la vena satirica e la critica del progresso scientifico incontrollato. «Non sono pessimista.», afferma Shirow, «Semplicemente, se nessuno parla di certi problemi, uno se li può dimenticare, e allora le mie predizioni potrebbero avverarsi. Sono contento che molti autori si avvicinino a questi temi, ma sono anche triste di vedere come il pubblico ne rimanga completamente indifferente. La maggior parte dei miei lettori sono giovani che non hanno ancora iniziato a lavorare. Se a causa mia, al momento di scegliere la loro industria, prenderanno in considerazione l'atteggiamento di questa nei confronti dell'ambiente naturale, sarò molto felice perché avrò l'impressione di aver reso un servizio all'umanità. Tuttavia, spero di non spingerli a interessarsi di armi e a lavorare nell'armamento.»

Unico grande neo di **Appleseed**, che comunque si avvale del prestigioso Seiun-sho (un premio assegnato ogni anno al miglior fumetto di fantascienza), è la forzata incostanza nell'intreccio narrativo e nello stile del disegno, per via di un autore che ha accantonato e ripreso più volte il progetto. Prevista in una decina di volumi -e per ora giunta solo al quarto-, la saga di Deunan ha un plot complesso e

intricato, a cui non ha certo giovato il periodo di abbandono in cui Shirow ha preferito dedicarsi al meno impegnativo **Dominion**. La denuncia di degrado ambientale e morale in quest'opera è fortissima. Nell'anno 2010, la Terra è avvolta da una fitta coltre tossica, che costringe la popolazione a respirare attraverso maschere antigas. Per fronteggiare la violenza che dilaga a Newport City - città con una media di un crimine ogni trentasei secondi- viene istituita la Tank Police che inizia a combattere le sorelle Anna e Uni Puma, biogenerate secondo le caratteristiche dell'omonimo felino. Componenti della Bakudo gang agli ordini del folle cyborg Buaku, le due guerrigliere danno parecchio filo da torcere alla polizia statale, mettendo più volte in crisi Leonna, uno dei membri più attivi della Tank Police.

L'universo di Shirow è dominato da una tecnologia che ha rotto ogni legame con gli istinti primari dell'essere umano, alienandolo dalla sfera del reale. Una seconda natura lo ha scaraventato in un'asettica sfera informatizzata, mondo simulato e popolato di Intelligenze Artificiali di gibsoniana natura, dove operano speciali corpi di polizia, i cui agenti altri non sono che perfette macchine da guerra, organismi sintetici composti da sofisticatissime unità cibernetiche, biodroidi dall'aspetto umano che racchiudono un ghost, un'anima elettronica formata da neurochip. Queste Intelligenze Artificiali segnano uno dei punti di contatto tra Shirow e Gibson. Lo scrittore americano descrive in *Neuromante* un'ipotetica rete globale che fornisce informazioni di vario genere, struttura che, seppur con le debite differenze, troviamo anche in **Squadra speciale Ghost**, dove i protagonisti hanno capacità di collegamento con lo spazio interno (cosmo) e di collegamento sincronizzato con quello esterno. E' in quest'ultima opera che Shirow ha trovato la dimensione a lui più congeniale, un perfetto equilibrio di stile e moderna avventura tecnologica. Le caratterizzazioni dei personaggi sono perfette, e l'autore riesce a cogliere ogni singola emozione grazie a un tratto che raggiunge in queste tavole una sintesi sbalorditiva. Shirow, diplomato alla Scuola Superiore di Belle Arti di Osaka (sezione Pittura a olio), ha il grande pregio di essere riuscito a maturare anche attraverso la scuola europea, senza per questo abbandonare le sue radici nipponiche. Best seller del 1991, **Squadra speciale Ghost** ha visto l'autore interrompere nuovamente la realizzazione del suo interminabile **Appleseed**. Conclusasi per ora la storia della bella maggiore Motoko Kusanagi, che riprenderà non prima del 1994, non rimane che attendere il nuovo parto di quello che la critica considera l'unico grande autore giapponese degli anni Novanta. E a giudicare dal suo recente **Orion**, le sorprese che ci attendono sono ben lungi dall'essere prevedibili. Una storia che dosa sapientemente mitologia, religione e science fiction, e che coinvolge gli dei del passato e del futuro. Il Grande Impero Galattico ha un tale carma negativo che rischia di rimanere vittima di se stesso, ma risolvere la situazione con l'uso della stregoneria potrebbe scatenare effetti disastrosi. La potente maga guerriera Saska, figlia del monaco Fuzen, deve risolvere la situazione senza arrivare al tanto temuto Armageddon. Una serie nuova, ma caratterizzata dallo stile inconfondibile di Shirow, un autore che ha la forza di rimettersi sempre in discussione, e la capacità di vincere sempre.

TAKADA RE DEI MOSTRI

di Barbara Rossi

Il ventottenne Takada vanta una carriera invidiabile. Infatti, al suo attivo può già contare numerosi fumetti poco noti in Italia ma di successo in Giappone, e in più annovera diverse collaborazioni con case editrici, anche in veste di illustratore: un esempio per tutti potrebbe consistere nelle bellissime illustrazioni realizzate per **Gundam**, oppure la copertina per il compact disc di **Devilman**. Senza contare **3x3 Eyes**, pubblicato dalla Kodansha nella rivista contenitore "Young Magazine Kaizoku-ban" (Kaizoku-ban, significa Numero Pirata, quindi fuori serie, e può essere paragonabile in un certo senso al nostrano "Martin Mistère Bis") a partire dal dicembre del 1987, già best-seller in Giappone, che vanta, oltre a una versione in lingua inglese, e ora una in lingua italiana, anche una serie di OAV nonché una riedizione del cartone animato in anime-comics. Yuuzoo Takada esordisce nel mondo dei fumetti nel 1983 pubblicando nella rivista quindicinale della Kodansha "Young Magazine" **Shushoku Beginner**: il pubblico risponde favorevolmente alla sua prima storia, così al giovane autore esordiente viene offerta una serie regolare **Tokonatsu Bank**, che continua ad apparire sulle pagine della medesima rivista fino al febbraio del 1985. Ormai conosciuto, realizza nell'agosto dell''86 Hatamoto-taikutsu Otoko, e nel novembre dello stesso anno inizia a collaborare con il duo "Takuya e Mat", conosciuti e apprezzati sceneggiatori/soggettisti, nella realizzazione di **Sportion Kid** che continua fino all'ottobre 1987. Sempre nel 1987, in dicembre, Takada viene ricontattato dalla kodansha per il progetto **3x3 Eyes**, mentre è ancora impegnato nella realizzazione di **Mainichi wa Nichiyobi** per la casa editrice Futabasha, con notevoli difficoltà nel riuscire a mantenere la periodicità quindicinale impostagli dall'editore; comunque accetta l'offerta e disegna il primo episodio di **3x3 Eyes**. Il suo tratto quasi caricaturale sembra indirizzato prevalentemente a un pubblico infantile, e quindi sembra poco adatto a un fumetto dalle tinte volutamente horror come **3x3 Eyes**; invece è solo apparenza, poiché il risultato è in realtà un prodotto di ottima fattura. Inoltre, Takada sceneggiatore è altrettanto bravo nel miscelare al meglio elementi come mitologia, horror, e perché no, anche umorismo, e il risultato di questa semplice somma è una storia equilibrata, non priva di suspance e attrattive. Le preferenze di Takada per i temi in qualche modo inconsueti è testimoniato anche da **Toritsuki Kun**, una storia in volume unico realizzata da Takada in veste di autore completo contemporaneamente a **3x3 Eyes**

e pubblicata nel 1991 dalla casa editrice Takeshoobo, con la quale ha realizzato inoltre una sua versione di **Sinbad** e alcune storielline brevi poco conosciute al grande pubblico. **Toritsuki Kun** è basato sulle vicende quotidiane di un ragazzo e una ragazza; l'elemento caratterizzante e che dà corpo alla storia consiste nel fatto che la giovane non è una donna in carne e ossa, bensì uno spettro, e il punto di partenza è creato proprio da questa situazione irreale, che in alcuni aspetti ricalca un umorismo simile a Uruseiyatsura (Lamù), in cui i protagonisti (umani e non) si sommano gli uni agli altri episodio dopo episodio, e le vicende di mostri, spettri ed esseri mitologici che popolano l'immaginario fantastico nipponico si trovano ad interferire più o meno consapevolmente nelle vicende umane. Questa, però, è una storia d'amore, anche se inizialmente solo a senso unico. Amakusa è un fantasma, ma ciò non le impedisce di innamorarsi di Shiro, un ragazzo come tanti altri, e in breve diventa la sua ombra, lo aiuta a vincere le frequenti partite a Mah-Jong, gioco di cui il ragazzo è appassionato, e non esita neppure a impossessarsi del corpo di una ragazza, compagna di scuola di Shiro, pur di poter passare qualche ora da essere umano con lui. Shiro, dal canto suo, sembra non accorgersi della situazione, pur lasciandosi spesso coinvolgere, suo malgrado, nelle assurde vicende che lo circondano. L'epilogo della storia giunge proprio quando, dopo tanto tempo, Amakusa, nel corpo dell'amica di Shiro, lo sta per baciare. Questi, proprio sul più bello, si accorge dello scambio e scaccia il giovane spettro in malo modo. Amakusa amareggiata saluta mentalmente Shiro che vede in lontananza parlare serenamente con la sua compagna e si allontana con l'intenzione di reincarnarsi in un essere umano. Passano sedici lunghi anni quando Amakusa e Shiro si ritrovano: lei ora è un essere umano... Ma Shiro uno spettro!!

3x3 IN VIDEO

FUJISHIMA

BEATO FRA LE DEE

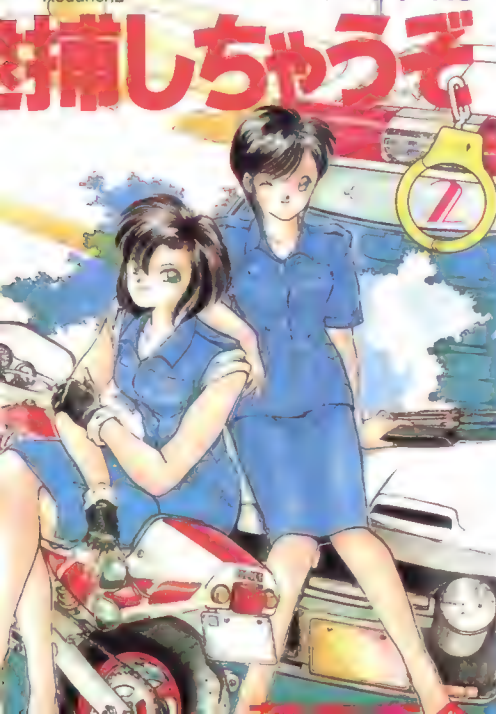
di **Barbara Rossi**

Aa! Megamisama
© K. Fujishima/Kodansha

Koosuke Fujishima deve la sua fama, come d'altronde il collega Takada, alla casa editrice Kodansha, per la quale realizza nel 1988 il suo primo manga di successo, **Taiho Shichauzo**. Composto da sette volumi, precedentemente serializzato nella rivista "Comic Morning Party". Dopò il grande riscontro di pubblico ottenuto dal suo primo lavoro, Fujishima intraprende un altro progetto sempre con la casa editrice Kodansha, ma destinato a uno spazio più ampio e a una rivista dedicata ad un target più adulto: "Comic Afternoon". Solo un anno dopo, nel 1989, inizia quindi la serializzazione di **Aa! Megamisama** (*Oh mia Dea!*), l'opera che lo porterà ad aggiudicarsi il premio della critica come miglior fumetto umoristico del 1990, e quindi al successo. Le protagoniste di **Taiho Shichauzo** si chiamano Natsumi e Miyuki, due affascinanti poliziotte giapponesi; in questo non ci sarebbe nulla di male, se non fosse per il fatto che le due sembrano avere una particolare predisposizione per i guai. **Taiho Shichauzo** (Sei in arresto!) come nella maggior parte dei manga, è un fumetto d'azione frenetica e di colpi di scena, causati soprattutto dal fatto che le due giovani protagoniste mal si adattano alla figura del poliziotto di quartiere, che in Giappone vive una condizione a metà tra quella del vigile urbano, che regola piccole faccende quotidiane e traffico, e quella dell'ufficio informazioni; infatti la cosa più semplice da fare nel caso ci si perdesse per le caotiche strade nipponiche è quella di recarsi al più vicino posto di polizia, proprio come tenta di fare Yakumo in **3x3 Eyes** (vedi Kappa Magazine nr. 2) quando non riesce più a raccapezzarsi per le vie di Hong Kong, sperando di ritrovare in Cina la stessa situazione esistente in Giappone. Natsumi, la più vivace e seducente delle due, sembra essere

la catalizzatrice di tutti gli eventi che fanno scatenare l'azione, mentre la più posata Miyuki, abile meccanica, è l'agente moderatore di tutte le situazioni. Inoltre, entrambe rappresentano l'immagine della coppia-stereotipo femminile presente in molte storie giapponesi, partendo da quella formata da Yuri e Kei in **Dirty Pair** che forse per prime, con le loro avventure, avevano dato corpo a questa immagine. Molti elementi, soprattutto quelli a sfondo umoristico, sperimentati e collaudati in **Taiho Shichauzo**, vengono ripresi e portati alle estreme conseguenze nel più recente **Aa! Megamisama**, ormai giunto al sesto volume e ancora ben lungi dall'avviarsi a una conclusione. Anzi, le vicende -ormai più che caotiche - sembrano complicarsi storia dopo storia, grazie all'introduzione di nuovi personaggi, rigorosamente dotati di poteri magici, alla stregua di Belldandy. **Aa! Megamisama è** sotto molti punti di vista un ottimo fumetto umoristico, ben studiato nella caratterizzazione dei personaggi dal fluido stile di Fujishima che, quando la situazione lo richiede sa essere scattante e movimentato, tanto da rendere coinvolgente qualsiasi vicenda. Dopo un iniziale periodo di rodaggio, necessario a qualsiasi autore per avviare una storia, Fujishima, che all'inizio basa le vicende unicamente sul rapporto tra Keiichi e Belldandy (la traslitterazione di Belldandy poteva essere anche Verdandi, in quanto la B e la V in giapponese hanno la stessa pronuncia, così come la R e la L, ma si è preferito optare per la B, soprattutto perchè lo stesso Fujishima è il primo a farlo), introduce a movimentare le vicende anche la dispettosa Urd, la giovane Skuld e la diavolessa Marller, anch'esse dotate di poteri magici. Inutile dire che il semplice rapporto Belldandy/Keiichi passa in secondo piano, e si scatenano le battaglie magiche per fermare gli intenti malvagi di Marller, anche se poi proprio così malvagia non è... Ma fra poco lo scoprirete anche voi. Nel frattempo, non resta che attendere la versione in OAV di **Aa! Megamisama,** già annunciata a gran voce dalle migliori riviste specializzate, sperando che, per una volta, la versione in celluloide possa essere almeno allo stesso livello di quella in carta e inchiostro.

Taiho Shochauzo © Fujishima/ Kodansha

Taiho Shochauzo © Fujishima/Kodansha

La Rubrika del KAPPA

Finalmente sono finite le vacanze, così tutti gli scocciatori non verranno più a chiedermi di accamparsi sulle amene rive del mio laghetto. Siamo a settembre e si riparte con l'intaso di materiale più o meno scarso, che si scontra cozzandosi di qua e di là. Tra tante cozzate, però, un manga effetto allucinogeno mi ha inchiodato al mio ceppo galleggiante: su quell'elenco del telefono di "Shoonen Sunday", il mensile giappo della Shogakukan, è iniziato **Macross II Lovers Again**, disegnato dallo schizzato Tsuguo Okazaki (con un nome del genere sarei schizzato anch'io!). La storia ricalca quella dell'omonimo OAV. Qual'è la storia? Quei quattro sconvolti della redazione mi hanno vietato di raccontarvela... pare che Barbara ***De*** Rossi (Tié!) ve la presenterà prossimamente su **Anime**. Rifacciamoci con **Ushio to Tora**, un fumetto decisamente più umano per i miei gusti! Il protagonista è un gattazzo ipernutrito con sembianze antropomorfe (o forse era il contrario?), che fa amicizia con il solito ragazzino dei cartoni animati. Fujita Kazuhiro, l'autore, invece di fargli incontrare la solita lolita

Macross © Big West/NCS

tuttecurve (per qualche esempio vi lascio al prossimo articolo!) gli appioppa 'sta belva, che costa più di un cane e sporca (Tié!). Squilli di trombe per il ritorno di un donnaiolo incallito, che a tempo perso si diverte a ladrare il prossimo. Ebbene sì, quel gaurro di Lupin III è uscito di galera (o dalla camera da letto?) per far visita alla corte dei Romanoff, in Russia. Riusciranno i nostri eroi a impossessarsi del favoloso tesoro di famiglia? Ne riparleremo non appena uscirà lo special televisivo della Nihon Television intitolato **Kinyoobi Road Show** (Venerdì Road Show - ?!?!?!?). Il tempo stringe, e non ho nessuna intenzione di mettermi a dieta, così vi saluto con una curiosità riservata agli appassionati più sfegatati. Vi ricordate quel *Mazinger Spirit* apparso su "IF" nel 1983, e spacciato come un terzo Mazinga della saga a fumetti? In realtà era opera della fanzine giapponese "Spacer", defunto organo del '*Goldrake* fan club', che si era fatta un viaggio ai confini dell'universo, e non aveva nulla a che fare con Nagai e i suoi assistenti. Chi ha sperato per tutti questi anni, si rilassi con **Mazin Saga** (o *Majin Saga*, qui non ci si capisce più niente), l'ultima devianza mentale di Go Nagai che ha stravolto l'intero mondo mazinghesco con elementi del tipo: *Actarus* con le ali, robot a dimensione umana e cabine di pilotaggio versione *bondage*. Basta così, quante ne volete sapere in un mese?

Il Kappa

UNA DONNA PER AMICO

di **Andrea Baricordi**

Video Girl Ai © Shueisha/Katsura

Forse, la condizione ideale che permette a un uomo e una donna di andare d'accordo, è proprio quella di essere amici. E basta. Non che questo significhi che il legame amoroso sia da evitare -non sia mai- ma un certo tipo di litigi, ripicche, piccole gelosie et similia non si verificherebbero, e il risultato sarebbe unicamente un rapporto al minimo comune multiplo in cui due individui di sesso opposto collaborano al meglio.

Evidentemente, di questo ne sono convinti anche molti autori e autrici di manga, e così sono nati tanti bei fumettini difficili da inquadrare in un genere che non sia quello della situation comedy; a volte si scivola nell'erotico, a volte nel fantasy, altre ancora nel romantico. Fermiamoci e diamo un'occhiata a tutte le variegate interpretazioni di questa tipologia di racconti, che hanno evidentemente ispirato Masakazu Katsura nella realizzazione di **Video Girl Ai** (o Denei Shoojoo, che dir si voglia), uno dei maggiori successi attualmente in pubblicazione in Giappone, e che esamineremo in questa sede.

Donne, donne!

Sembra che la donna, nonostante la civiltà giapponese abbia sempre cercato di reprimerla, nei fumetti sia considerata una specie di creatura soprannaturale, un punto di riferimento valido per uomini di qualsiasi età.

Sei un ragazzo solitario. Le esponenti del gentil sesso non ti degnano di un'occhiata nonostante tu faccia di tutto per farti notare, spesso con risultati che ti ridicolizzano maggiormente. I vicini cercano di approfittarsi di te e della tua inettitudine, mentre la tua famiglia, dai parenti più stretti agli avi rappresentati nei quadri, ti guarda di traverso e ti considera una nullità. La tua condizione è, commercialmente parlando, due ruminanti al prezzo di uno: la pecora nera e il capro espiatorio. Ora scegli uno di questi avvenimenti.

- Il mondo viene invaso da una razza aliena cornuta e vestita di tute tigrate. Vai al paragrafo **A**.
- Alcuni conoscenti/compagni di scuola ti lasciano solo a casa con il compito di fare una telefonata, e tu sbagli numero. Vai al paragrafo **B**.
- Tracci un pentacolo in terra e cerchi di evocare uno spirito o un demone che sfoghi le tue frustrazioni sugli altri. Vai al paragrafo **C**.
- Te ne vai di casa e cerchi un appartamento per essere *solo* e vicino a scuola. Vai al paragrafo **D**.
- Ti dai alla consultazione frenetica di riviste di cultura etnologico-anatomica come Playboy, Excelsior, Penthouse. Vai al paragrafo **E**.
- Trovi nella spazzatura una bambolina cinese molto simpatica e decidi di tenerla come portafortuna, baciandola sulla fronte. Vai al paragrafo **F**.

A) Quando le donne avevano le corna.

Ci troviamo nella situazione di un caposaldo del fumetto giapponese, ovvero *Uruseiyatsura*, della "principessa del manga" Rumiko Takahashi. Gli alieni tigrati pongono ai governi terrestri un'ultimatum per la salvezza del pianeta: Ataru Moroboshi, uno scarmigliato studente giapponese, dovrà cercare di rincorrere la deliziosa principessa aliena Lamù e toccarle le corna; dopo svariati tentativi falliti, l'allupato Ataru riesce nel suo intento, ma il suo grido di vittoria viene frainteso e conside-

rato una proposta di matrimonio, che la giovane extraterrestre si affretta ad accettare.

La storia prende così il via con un conflittuale rapporto di coppia. Lamù non approva che il suo tesoruccio corra dietro alle altre ragazze, compresa la gelosissima ex fidanzata Shinobu, e lo frigge a ripetizione con scariche elettriche ad altissimo voltaggio che riesce a generare autonomamente. Contemporaneamente, la metà dei compagni di scuola di Ataru è perdutamente innamorata di Lamù, e il poveraccio viene costantemente accusato di volersela tenere 'tutta per se'. Una relazione piuttosto difficile, quindi, che crea poligoni amorosi intricatissimi, distruttivi sia sul piano fisico che su quello mentale. Siamo nel caso della totale negazione della complicità, delle affinità fra individui, e tutto viene disgregato dalla ciecità della ragione generata da amori non corrisposti, o corrisposti per ripicca. Gli episodi di *Uruseiyatsura* che si concludono con un lieto fine sono rarissimi (ricordiamoci però che stiamo parlando di un fumetto umoristico) e se questo avviene è solo grazie alla totale esclusione dell'argomento 'amore' dalla trama, ovvero quando tutti collaborano contro il classico nemico comune. Solo nell'ultimo episodio della serie Ataru scopre, dopo anni e anni di scariche elettriche, di essersi veramente innamorato della extraterrestre dai graziosi cornini, e un clamoroso bacio finale suggella la conclusione del fumetto. Cosa sarebbe potuto accadere dopo? Non si sa. Fatto sta che gli episodi realizzati in animazione a grande richiesta dopo la conclusione della serie regolare, sembrano dimenticare quanto avvenuto: non sia mai che Ataru e Lamù stiano per tutto il tempo a sbaciucchiarsi! La filosofia di Uruseiyatsura andrebbe a farsi friggere, per cui è meglio che Ataru continui a correre dietro alle ragazze, e Lamù a scagliare le sue saette di gelosia.

B) Sono una santa, non sono una donna.

E' quanto accaduto in **Oh mia Dea!** nel primo numero di **Kappa**. Keiichi si sente rispondere dall'Agenzia Dea di Soccorso, che invia all'istante la dea indiana Belldandy a esaudire un desiderio del ragazzo. Questa volta ci troviamo nella situazione di un deus ex machina al femminile, che cerca in tutti i modi di aiutare il suo protetto, causandogli però affanni e grattacapi, anche se in buona fede. Keiichi dichiara alla dea di avere problemi con le ragazze a causa della sua bassa statura; questo lo porta a desiderare che Belldandy resti *sempre* al suo fianco, e viene esaudito. Il problema consiste nella forza costrittiva del desiderio: la bella divinità deve restare *sempre* a fianco di Keiichi, o sono guai per tutti. Lo studente, anche volendosi liberare di Belldandy, non può farlo, perché le situazioni volgono stranamente sempre a favore dell'unione della coppietta. E quando più avanti Keiichi capisce che la giovane dea si è innamorata di lui, trova la situazione ancora più difficile... Con l'amore che

Un tenero abbraccio fra Rokuroo e Yuno da Minna Agechau ©Yuzuki/Shueisha
A lato, la strega Vü da Mahoo De Sadness ©Yamaguchi/Akita Shooten

bussa alla porta, allora, cosa fa Fujishima, autore di questa serie? Introduce demoni, streghe, spiriti soprannaturali che tentano di dividerli, rendendo gli effetti della forza costrittiva esponenzialmente proporzionali alle cause che li generano; e allora abbiamo città rase completamente al suolo, divinità malefiche che si incarnano in umani e pianeti che escono dalla propria orbita. Ancora una volta è l'amore a mettere in pericolo una sana amicizia fra uomo e donna, e attualmente, sembra che la questione si stia facendo più seria del previsto.

C) Strega per amore.

Se dal pentacolo uscisse una strega-demone con curve da maggiorata di nome Vü, ci troveremmo nella condizione di **Mahoo De Sadness**, il manga di Masakazu Yamaguchi realizzato nel '91 per la Akita Shooten, e in cui uno studente decisamente più sfigato degli altri si trova sballottato continuamente dal presente a un'epoca classico-fantasy aggrappato alle forme della sua sabbatica 'schiava'.

D) Due come noi.

Il titolo è **Yoo & Mii**. Yoo Aimu è lo studente in cerca di un appartamento, Mii una dolce fantasma che abita nel condominio di cui il baldo giovanotto si appresta a diventare inquilino, assieme una serie di altre spettrali presenze. Il giochetto di parole che forma il titolo (Yoo & Mii ha la stessa pronuncia di 'you and me') fa capire subito che i due avranno modo di intendersela. Il manga è di Hiroshi Aro, realizzato nell'86 per la Shueisha.

E) Le relazioni meticolose.

Il ricciolulo Rokuroo, detto anche 'la mano più veloce del quartiere', viene intravisto dalla finestra mentre si intrattiene piacevolmente con le belle signorine in vesti discinte di una rivista erotica. Chi lo spia è un gruppetto di ragazzine particolarmente maliziose, fra cui Yuno, che dopo poco si presenta a casa del ragazzo e lo invita a giocare una partita in coppia, invece di un solitario.

Il rapporto fra questi due singolari personaggi prende una svolta particolarmente piccante a partire fin dal primo episodio, e la smodatamente ricca Yuno cerca di fare tutto il possibile per catturare l'attenzione e l'amore del suo scapestrato amichetto, insegnandogli giochetti stuzzicanti e facendolo arrivare allo stato di ebollizione mentre lui cerca di studiare per gli esami. C'è da dire che, una volta imparato 'come si fa', il nostro Rokuroo le escogita tutte per fare la conoscenza intima di qualche altra nuova amichetta, e questo crea non poche frustrazioni alla sua *pigmaliona*, che per essere concorrenziale sotto ogni punto di vista si allena, guidata dalla madre, a diventare una vera e propria campionessa del sesso, con esercizi erotico-ginnici da capogiro!

Naturalmente, la pecorella smarrita fa anche spesso ritorno all'ovile, e per amore della sua dolce ereditiera, affronta anche durissime prove di iniziazione a tappe, in stile videogame.

F) ...come fossi una bambola.

Si parla di **Min Min**, un manga per ragazze, creato da Yuu Asagiri nel 1990, nel quale si fondono componenti fantasy, umoristiche e romantiche. La bambolina baciata sulla fronte si trasforma in una simpatica cinesina, pronta a donare tutto l'amore e il conforto di cui è capace. Pur non essendo un manga eccessivamente famoso, è stato particolarmente apprezzato da tutte le ragazze che lo hanno seguito **sulle pagine della rivista 'Nakayoshi' edita dalla Kodansha.**

Min Min ©Asagiri/Kodansha

Video Girl Ai ©Katsura/Shueisha

AI, LA RAGAZZA IN VIDEOCASSETTA

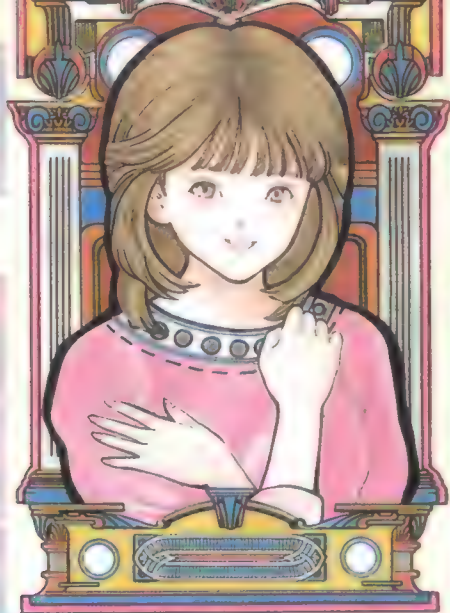
Masakazu Katsura era già noto al pubblico giapponese (e purtroppo non a quello italiano) per aver dato vita a un interessante manga d'azione ambientato nel mondo onirico, **Yume Senshi Wingman**, da cui fu tratta poi una serie animata televisiva; più di recente ha fatto letteralmente sognare milioni di lettori con la sua dolcissima **Video Girl Ai - Denei Shoojoo**.

Evidentemente le atmosfere trasognate e crepuscolari sono quelle in cui Katsura si muove più a suo agio, e con questa sua ultima produzione mette la firma a uno di quei fumetti che saranno annoverati fra i più acclamati dal pubblico di ogni età. Romantico quanto basta per coinvolgere un pubblico di ragazze, umoristico nella misura in cui diventa necessario per sdrammatizzare qualche situazione, graficamente perfetto e pulito in ogni minimo particolare e in macroscopiche ambientazioni cittadine, tanto che è facile formulare l'ipotesi che le tavole originali debbano essere di dimensioni spropositate e impensabili per un qualsiasi altro autore di manga; retinature ovunque, finissime, incessanti ma mai pesanti,

visto che chi legge ha praticamente l'impressione del colore anche se il manga è in bianco e nero. La caratterizzazione dei personaggi è sottile, psicologicamente valida: tutto il fumetto non è che un intrecciarsi di sentimenti, emozioni, pensieri, e il modo in cui questi vengono rappresentati non è astratto -come lo è in genere un fumetto per ragazze- bensì estremamente figurativo. Forse non è azzardato dire che **Video Girl Ai**, più che un fumetto, è cinema su carta. E questo, almeno per una volta, è stato capito anche da chi ha realizzato l'animazione in OAV di questo particolarissimo manga. Non ci si è lasciati prendere la mano dalla foga di introdurre nei trenta minuti della videocassetta una quantità smodata di episodi, e sono stati finalmente rispettati i tempi elaborati con minuzia nel fumetto: ne è risultata un'animazione equilibrata, ricca di piccoli lampi di genio del regista, e di atmosfere coinvolgenti come quelle del manga, fatto sta

Bacio! Bacio! Bacio! Yoota,e... romantico, e in basso u... normale e vestito d...
©Katsura/Shueish...

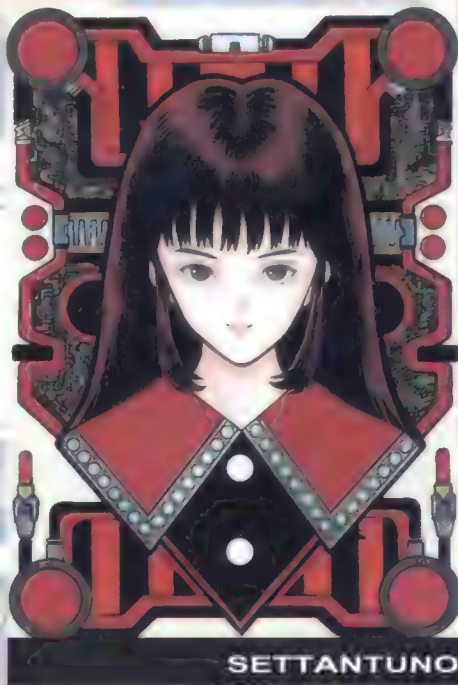
che nella prima videocassetta sono rappresentati appena i capitoli uno e due del volumetto di carta e inchiostro.

La storia prende il via in modo molto simile a tutti quei fumetti elencati fin qui, i quali si rifanno a loro volta -chi più, chi meno dichiaratamente- al famoso telefilm americano *Bewitched*, da noi noto come **Vita da strega**, e in cui è una donna dotata di particolari poteri e/o misteriose origini a cambiare radicalmente il corso della vita di un uomo. Nel nostro caso, è il giovane Yoota Moteuchi a fare le spese di questa situazione. Ormai ridotto al lumicino a causa della travolgente infatuazione per la 'sua' Moemi, riceve il colpo decisivo quando scopre che la meta è difficile da raggiungere, poiché c'è di mezzo anche Takashi Niimai, suo compagno. E' così che, con il cuore a pezzi, Yoota decide di annegare i dispiaceri... nella visione di videocassette per adulti; scopre in questo modo l'esistenza di un videonolo, il Gokuraku Club, in cui il misterioso vecchietto che ne è il gestore gli consiglia la cassetta avente come protagonista la bionda Ai. E' una grande sorpresa che travolge il giovane dal cuore infranto, quando scopre che Ai gli parla dallo schermo, consolandolo e soffrendo con lui per la triste situazione; ma la sorpresa più grande è quando la ragazzina si protende dallo schermo verso Yoota, e con effetti di dropout e distorsioni radio ne esce, entrando nel mondo reale. E così inizia la fase di assestamento di coppia, prima scanzonata e giocosa -Ai si comporta come un maschiaccio più di una volta, e Yoota pensa bene di accertare quale sia il sesso della video ragazza 'toccando con mano'- poi si instaura una profonda amicizia che porta i due ad aiutarsi a vicenda... quindi i sentimenti prendono il sopravvento, e allora nascono i primi problemi. In fondo, Ai non appartiene a questo mondo, ma al suo 'paradiso magnetico' al quale potrebbe tornare da un momento all'altro, nel caso la videocassetta dalla quale è uscita si inceppasse, e Yoota si sente diviso in due per l'immenso affetto che prova per la sua fatina della TV e il desiderio di avere Moemi tutta per se. Le occasioni per stare sia con l'una che con l'altra, a un certo punto, non gli mancano proprio, e il vulcano di sentimenti

che lo sconvolge rischia di causare un cataclisma interiore; d'altra parte, Ai, pur cosciente del fatto di essere nel mondo reale per aiutare -e non ostacolare- Yoota, non può fare a meno di esserne innamorata.

Ed è veramente difficile anche per un lettore non innamorarsi degli occhietti luccicanti da gattino spaurito di Ai. Tutte le emozioni del 'primo amore che non si scorda mai' sono contenute qui, compresi i momenti di imbarazzo e incertezza, se fare o non fare la prima mossa, e così via. Attualmente, la serie a fumetti è giunta al numero 13, mentre per le videocassette si attende la sesta uscita, che dovrebbe anche essere l'ultima (ma visto il successo, probabilmente non lo sarà); nel frattempo, chi ne ha la possibilità si procuri i volumi originali. Resterà affascinato tanto dal manga quanto dal cartone, che ha solo una pecca, visto l'ottimo livello di animazione per un OAV: il colore dei capelli di Ai, da biondo-platino, è cambiato in un marron-topo-di-campagna piuttosto insipido; ma vista la qualità di soggetto, sceneggiatura e disegni, direi che questa 'svista' si può perdonare, no?

Un consiglio: quando inserite il primo OAV di **Video Girl Ai** nel videoregistratore, non spaventatevi; dopo una breve sigla da video erotico con donnine animate che si trasformano nel titolo, vi apparirà l'immagine di Ai che vi parla proprio come fa nel manga con Yoota. Successivamente noterete disturbi, distorsioni video e scariche elettriche: non cercate danni sul nastro, perché è un colpo di regia 'full immersion'; solo in un secondo momento scoprirete che il tutto sta accadendo nella stanza di Yoota, mentre gli eventi antecedenti a ciò vengono ripescati con delicati flashback. Meglio non premere mai il tasto «STOP»...

In alto Moemi, qui sotto la 'Video Girl' Mai, concorrente 'hard core' di Ai. In basso, da sinistra a destra, il gestore del Gokuraku club, Ai, Mai, Moemi e Yoota. ©Katsura/ Shueisha

EROI

[illegible] Rider Se[illegible] e Ka[illegible]
[illegible]mori Prod./ Toei

Dopo l'ancestrale Ultraman di cui vi ho parlato nel primo numero e la novità *Choojin Sentai Jetman*, voglio presentarvi un altro eroe del passato: Kamen Rider (Il Centauro Mascherato).

La prima serie intitolata appunto Kamen Rider, fa la sua prima comparsa il 3 aprile del 1971; realizzata in seguito al successo dell'omonimo manga di Shootaro Ishinomori, già acclamato autore di fumetti quali *Cyborg 009* e *Robot Keiji*, e come è facile aspettarsi, il successo del serial dal vero non tarda ad arrivare. Il giovane corridore di motocross Hongo Takeshi viene coinvolto in un incidente stradale mentre si allena con la motocicletta; il suo amico e allenatore Tachibana Toobee non trova però il corpo fra i resti della moto incendiatasi nello scontro con un'auto. Il ragazzo in realtà non é morto, ma gravemente ferito viene rapito da chi aveva provocato l'incidente: l'organizzazione criminale Shocker. Takeshi, a causa delle sue capacità di atleta, viene tasformato in cyborg con lo scopo di aiutare l'organizzazione nella conquista della Terra. Appena risvegliatosi dall'operazione, il ragazzo viene liberato dal professore Midorikawa, contrario ai fini criminali della Shocker; i due, in fuga a bordo della super motocicletta Cyclon, vengono subito intercettati dall'orribile Uomo Ragno (eh no, basta, anche qui!! MML tienilo a freno, ha già una sua testata!). Takeshi, per salvare la vita al professore, scopre di potersi trasformare in un invincibile supereroe dalle fattezze di insetto, dandosi il nome di Kamen Rider, votato alla distruzione della organizzazione Shocker. In seguito si unirà al nostro eroe un altro giustiziere mascherato: Kamen Rider II. Il successo di questa prima serie, fa si che ne seguirono subito altre con nuovi personaggi e costumi. L'ultima realizzata, risale al 1988 con il titolo di Kamen rider Black RX, nell'ultimo episodio, si riuniscono tutti e undici i Kamen Rider apparsi nelle serie precedenti, pronti a debellare la minaccia aliena dell'impero Crisis. Dal 1989 a oggi (anno in cui è terminata l'ultima serie), la Toei non ha ancora pensato di dare un seguito alle avventure del Centauro Mascherato, forse perché ormai un pò sorpassato, dando spazio ad idee un pò più innovative ed originali. Bene, anche per questa volta ho terminato; ehi!!? Ma chi...? No!! Ancora lui l'uomo ragno, ma non ti avevano ucciso?

Andrea Pietroni

Una folta rappresentanza di Kamen Rider, da sinistra: Stronger, Amazon, X, Riderman, V3, Kamen Rider Secondo e Kamen Rider. © Ishinomori Prod./ Toei

Dirty Pair

di Haruka Takachiho

E chi se ne frega delle vacanze...?

Illustrazioni di Onofrio Catacchio

"Be', non sarebbe certo accaduto se non fosti stata così lenta a capire!"

Cercando disperatamente di tirarmi indietro, ripresi ad attaccare Yuri. Quanto a lei, proprio come starete facendo voi, mi guardava instupidita, e sulla sua faccia era dipinta un'espressione di sbalordito stupore.

"Il tuo problema," continuai, "è il voler far sempre finta che nulla ti riguardi personalmente!"

"Ma per la miseria!" disse Yuri agitandosi sul sedile, "Sei tu quella che ha attaccato briga col poliziotto, Kei. Cosa avrei dovuto fare io, secondo te?"

"Umf!"

Non avevo parole. Oh, certo, c'era una montagna di cose che avrei potuto dire. Per esempio, «Come sarebbe a dire, cara Yuri? Guarda che mentre tu te ne stavi impalata come un baccalà, io cercavo di salvare la faccia sola soletta. Cribbio, hai proprio una gran faccia tosta!» Continuai a ribollire nella mia rabbia.

Ma una volta che Yuri ha assunto quel tipo d'atteggiamento, non ha importanza quel che si dica o si faccia. Lei aleggia via con la mente, lontano, lontano, finché non finisci per sentirti come un perfetto idiota. Smisi di scaricarle addosso la mia isteria e spostai il mirino su Meltonan, sul sedile passeggeri davanti a noi.

"Accidenti, signor Meltonan!" dissi facendolo sobbalzare con un mio tocco vellutato. "Ci ha messo un bel po' di tempo ad arrivare all'areoporto, eh?"

"Eh?... Ah, ssì."

Meltonan si voltò a guardarci da sopra lo schienale del suo sedile. Era evidentemente imbarazzato.

"Come dicevo prima nella sala d'attesa," raccontò "la polizia aveva installato posti di blocco per tutta l'autostrada. E come se non bastasse, ispezionavano le auto una a una."

"Urca! La polizia stava cercando di fermarla?"

"Non so se il loro bersaglio ero proprio io oppure no," disse Meltonan, "ma mi è sembrato molto sospetto, perciò ho mandato qualcuno dei nostri a dare un'occhiata. A quanto sembra, i posti di blocco venivano smantellati non appena li avevo attraversati io."

"Che sfacciataggine, da parte loro."

Socchiusi gli occhi.

"Stavano macchinando di rispedirci a casa o roba del genere, prima del suo arrivo."

"La polizia era estremamente infuriata quando è venuta a sapere che la Fondazione Gravas aveva sottoposto il caso alla WWWA." ammise Meltonan. "Quando poi hanno saputo che stavano arrivando le Dirty... ahem... le Lovely Angel, hanno iniziato apertamente a farci molte pressioni."

"Ah, sì!?"

"Dopotutto, però, noi siamo l'impareggiabile Fondazione Gravas, no? E in particolar modo qui su Dangle. Abbiamo aperto questo pianeta e lo abbiamo risistemato solo per impiantarci il quartier generale delle Industrie Pesanti Gravas. Per quanto riguarda il governo di Dangle, la nostra parola è legge. Erano solo pressioni della polizia. L'abbiamo spazzata via."

"Ecco perché hanno dovuto ricorrere alla forza." dissi assentendo col capo, e quindi ripresi la mia raffica di domande.
"Ma perché sono così prevenuti nei nostri confronti? Santo cielo, non crederà che la polizia sia coinvolta in questa faccenda?"
"E' un po' improbabile." disse Meltonan scartando l'idea. "Quel tipo ha un bel caratterino, ma è l'unica pecora nera del gregge. Per il resto, l'ispettore Bayleaf è un ufficiale di polizia capace e onesto. Se fosse coinvolto, non ci sarebbero coperture che tengano. E inoltre…"
"Inoltre?"
"Secondo un rapporto dell'Intelligence Apparatus privato della Fondazione Gravas, la polizia è innocente."
"L'Intelligence Apparatus?!?"
La mia avversione schizzò fuori alle parole di Meltonan. Yuri si coprì le orecchie con un gesto teatrale. Ma va' a buttarti in mare, Yuri!
"Il *vostro* Intelligence Apparatus!" dissi. " Un'organizzazione privata grande come la Fondazione Gravas deve fare dozzine di operazioni investigative in tutti i sensi del termine, giusto? Proprio adesso ha menzionato uno dei loro rapporti."
"Sì." assentì Meltonan, dondolando la testa con fare burlone. "E' routine."
"Allora lasci che le chieda una cosa. A stare a sentire le voci che circolano, la capacità di raccolta di informazioni dell'Intelligence Apparatus della Fondazione Gravas supera addirittura quello della Seconda Sezione dell'Intelligence Bureau delle Forze Spaziali della United Galactica. Questo è vero?"
"Non con totale certezza, ma direi che in genere, sì, è vero." ammise prontamente Meltonan. "Siamo piuttosto forti economicamente."
"Bene, allora. Avete richiesto la collaborazione della WWWA dopo che il vostro Intelligence Apparatus aveva già compiuto il suo lavoro. Quindi, che cosa volete?"
La schiacciante maggioranza dei casi sottoposti alla WWWA vengono da governi nazionali. Riassumendo, la procedura è questa: capita l'incidente - i poliziotti indagano - i poliziotti non ci capiscono un tubo - i poliziotti fanno rapporto al governo - in governo contatta la WWWA.
In alcuni casi, comunque, non si segue questa trafila. Sono quelli sottoposti direttamente alla WWWA dai privati. Ci sono volte, per esempio, quando l'interessato resta insoddisfatto del risultato di un caso che la polizia considera già concluso. E' quanto era avvenuto questa volta con la Fondazione Gravas.
"Che cosa vogliamo? Difficile dirlo." replicò Meltonan serenamente. "La ragione predominante della nostra chiamata è semplicemente derivata dal fatto che le conclusioni della polizia e il rapporto preparato dai nostri ragazzi dell'Intelligence non coincidevano."
"Ma polizia ha concluso che si è trattato di un incidente." dissi. "Allora, quale sarebbe la *vostra* conclusione?"
"Cause ignote."
"Ma che?!?"

Presa alla sprovvista, strabuzzai gli occhi per la sorpresa. Meltonan continuò senza farci caso.
"L'Intelligence ha indagato sull'incidente su tre fronti. Una, nel caso si fosse trattato di un avvenimento casuale; due, nel caso fosse stata un'azione criminosa da parte di qualcuno appartenente all'organizzazione; tre, nel caso si trattasse di un crimine esterno. Ci sono stati sopra tutto un mese, e alla fine è stato impossibile determinare quale di queste fosse la causa effettiva. E riguardo alla polizia? Dopo appena due settimane di indagini, avevano concluso che si fosse verificato un incidente casuale. Restammo poco convinti da queste discrepanze, e decidemmo di portare l'accaduto a conoscenza della WWWA."
"Capisco."
Sì, aveva senso. Ero soddisfatta.
"Che avessimo ragione a essere preoccupati," aggiunse Meltonan, "è provato dal fatto che la WWWA stessa ha accettato il caso. Dico bene?"
Era proprio come diceva Meltonan.
Nel caso di una chiamata da parte di privati, la WWWA non invia Specialisti d'Emergenza automaticamente.
Prima, sia il richiedente che la polizia devono fornire tutti i dati in loro possesso. Tutte le deposizioni vengono poi inserite nel computer centrale della United Galactica. Se esiste anche solo un minimo di contraddizione nelle conclusioni della polizia, viene inviato sul posto uno Specialista d'Emergenza, a prescindere da quanto il caso possa essere all'apparenza poco importante.
Il fatto che eravamo state inviate su Dangle indicava più chiaramente di qualsiasi altra cosa che era avvenuto qualcosina di più di un semplice incidente. Per la stessa ragione, quelle conclusioni avevano macchiato la polizia del disonore di un'indagine condotta alla bell'e meglio. E' questo il motivo per cui non andiamo mai tanto d'accordo con le varie polizie locali. Comunque, l'odio che Bayleaf aveva dimostrato nei nostri confronti era stato semplicemente eccessivo.
"Bene, mi avete fatto proprio un bel po' di domande." disse Meltonan con il contegno tipico del gentiluomo. Forse sentiva di poter scavalcare il silenzio ora che la nostra conversazione era terminata. "Ma non sapevate proprio niente delle cose che vi sto raccontando?"
"Esattamente!"
Yuri, che era rimasta completamente in silenzio fino a quel punto, si lasciò sfuggire un grido. Ci credereste? Si era addirittura mezza drizzata sul sedile. Meltonan e io la fissammo a bocca aperta per la sorpresa.
"E' proprio questo, il punto!" continuò. "Siamo state ficcate in questa storia senza nemmeno averne il tempo!"
Finalmente c'ero arrivata anch'io. E, ovviamente, ero d'accordo con lei.
Quando il computer centrale ci aveva inviato la chiamata, ce ne stavamo in pausa Classe F; detta come va detta, eravamo in vacanza.
Ci trovavamo a Sanova Beach, su Vanir.
Vanir è uno dei pianeti più famosi della Via Lattea, grazie alle sue zone marittime di soggiorno. Sanova Beach è sulla costa ovest del continente suvaliano, il quale si estende sull'equatore di Vanir. E' il paradiso del nuotatore, e il sua peculiarità più celebre è la chilometrica spiaggia, lambita da acque poco profonde e ricoperta di sabbia stellare bianco cristallo.
Ahh, l'acqua limpida, le onde tranquille, la brezza fresca, e i caldi ed eccitanti raggi del sole! Era questo, il luogo dove stavamo trascorrendo il nostro tempo durante la pausa Classe F quando abbiamo ricevuto la chiamata d'emergenza. Cosa credete che possa succedere in situazioni come questa? Normalmente avremmo imprecato fino a sputare veleno. Quella ventina di paroline per grandi occasioni contenute nel nostro vocabolario non sarebbero sufficienti a sfogarci.
Ma stavolta era diverso. In questa pausa in particolare, niente era andato per il verso giusto. Yuri si era beccata un crampo e per poco non è affogata, mentre io stavo per fare colare a picco un idrojet. Lo schianto di tizio che avevamo agganciato, poi, si rivelò essere gay... In breve, la vacanza era uno sfacelo.
E proprio in quel momento ricevemmo le chiamate d'emergenza dal quartier generale.
Visto che stavamo a menarcela senza niente da fare, stese sulla pancia in topless ad abbrustolirci le spalle, stendemmo un pietoso velo su Vanir e ci rituffammo nello spazio come se la chiamata fosse giunta come la manna dal cielo. Seguendo le istruzioni del quartier generale, ci precipitammo dritte di filata a Dangle.
Ciononostante, la chiamata non aveva precedenti. Accettammo di andare dato che in una *zona disastri* c'eravamo appena stati, ma questa apparteneva chiaramente alla categoria definita dagli addetti ai lavori "compiti rifiutabili". Se non avessimo voluto occuparcene, avremmo potuto dire «No, grazie» senza subire alcuna penalità.
Quando la WWWA decide di inviare uno Specialista d'Emergenza, prima studia con dovizia la natura del caso e le sue componenti, poi seleziona l'agente ritenuto come il più indicato dalle liste di pausa Classe A, B o anche C. Gli Specialisti delle Classi D, E, ed F non vengono mai contattati. La tabella di rotazione innanzi tutto.
Sto parlando di Specialisti d'Emergenza come se fossimo tutti identici, ma in effetti le nostre occupazioni differiscono come il giorno dalla notte. Certo, ci sono persone fatte apposta per certi incarichi, mentre altre no. Le migliaia di Specialisti d'Emergenza sono catalogati minuziosamente per abilità e personalità, e quelli con inclinazioni simili sono inseriti nella medesima lista. La tabella di lavoro viene decisa tenendo conto di questo schema.
E' ovvio che seguendo questo sistema, significa che a volte solo la seconda o la terza scelta trova l'assegnazione di un caso. Altrimenti, capita come nella maggior parte delle volte. Praticamente in ogni caso, la differenza delle abilità genera probabilità di errori. Oppure, nonostante tutto, è luogo comune pensare di poter ottenere risultati

più soddisfacenti inviando uno Specialista d'Emergenza bello fresco, riposato, e pronto a partire, piuttosto che uno rientrato dalla sua ultima missione da meno delle 100 ore obbligatorie di pausa.
Sia come sia, eravamo in pausa Classe F, ed eravamo state chiamate.
Poteva significare una cosa soltanto. Il computer centrale aveva giudicato noi due come le uniche persone in grado di risolvere questo caso. Per di più, ogni minuto era prezioso.
Senza nemmeno prenderci il tempo di dare un'occhiata ai dati, spronammo la Lovely Angel e ci affrettammo verso Dangle.

All'interno dell'aeromobile era sceso il silenzio.
Perfino io, che avevo fatto del mio meglio per provocare un po' di casino, sedevo ora con la bocca cucita, prestando di tanto in tanto un occhio al panorama di Dangle che scorreva davanti al finestrino. Una pianura verde si stendeva dinanzi a noi fino all'orizzonte. Il nastro bianco dell'autostrada serpeggiava all'infinito. Una scena veramente monotona.
Poi, improvvisamente, notai lontano sulla destra un luccichio. Era una torre a più facciate. Andando in quella direzione, entrarono in vista tutta una serie di altre costruzioni.
"E' quello!" disse Meltonan indicando le le costruzioni. "Quello è il quartier generale delle Industrie Pesanti Gravas."

Veniamo guidate alla reception del direttore manageriale al quarantottesimo piano, all'ultimissimo piano del quartier generale.
Era lo stesso grattacielo sfaccettato che avevamo come il primo degli edifici dall'autostrada. Come spiegò Meltonan, c'erano quarantotto lati. Quarantotto lati e quarantotto piani. Al palazzo era stata imposta una fastidiosa uniformità.
Essendo il massimo delle reception d'alta classe, speravamo in qualcosa di meglio una volta sgusciate attraverso la porta. Ma l'interno era sorprendentemente semplice. Ci trovammo davanti a una fantasiosa composizione rococò, per cui fu una vera delusione. La saletta non era nemmeno tanto grande. Il colore predominante era un sobrio grigio-argenteo.
Fummo fatte sedere su un sofà ad angolo con le finiture in pelle marrone. Yuri e io ci lasciammo cadere fianco a fianco. Il mio corpicino sembrava sprofondare a ogni passo fatto sullo spesso tappeto, dandomi sensazioni sgradevoli. Meltonan si sedette esattamente di fronte a noi. Nella stanza non era presente nessun altro.
"E adesso?" chiesi.
"Vi spiegherò la situazione in breve." disse Meltonan, gettandosi una mano sulla pelata. "Il dottor Teppeus, il capo dei nostri centri di ricerca, ci raggiungerà più tardi."
Mentre parlava, Meltonan schiacciò una sequenza di pulsanti posizionati sul tavolo. La parte centrale slittò lentamente di lato, quindi apparve una vasta scelta di bevande. Evidentemente, la Gravas preferiva la funzionalità alla forma.
"Cosa desiderate da bere?" chiese Meltonan.
Io scelsi un té con crema. Yuri prese una cioccolata calda. Occhio, con tutte quelle calorie, cocca!
"E' successo approssimativamente un mese fa, secondo il calendario standard." disse Meltonan. "Per il calendario di Dangle è stato 52 ore fa."
Attese che bevessimo un sorso, poi riprese a raccontare la sua storia. Il dottor Teppeus non si era ancora fatto vivo.
"Sappiamo l'esatto momento in cui è avvenuto, cioè le 4 e due minuti del mattino, poco prima dell'alba."
"Riguardo l'accaduto, credo che abbiate già visto il

rapporto. Il Laboratorio di Ricerche A-24, situato tre chilometri a est da questo edificio, è esploso e bruciato.
"E' stata un'esplosione tremenda. Il laboratorio A-24 era suddiviso in sette edifici, situati su un'area di 2,4 milioni di metri quadrati. Tutte le costruzioni sono state distrutte da esplosioni a catena e incendi.
"Le attrezzature di ogni edificio e il genere di ricerche principali condotte nel laboratorio sono troppo complicate per essere spiegate qui, ora. Vi prego di leggere il rapporto più avanti. Comunque - e su questo sono stato a lungo interrogato dalla polizia - posso dirvi se erano presenti oppure no nel Laboratorio A-24 apparati chimici o sperimentali che avessero potuto dare origine a un'esplosione di quelle proporzioni.
"La risposta è sì. Ce n'erano.
"Di conseguenza, avrei potuto benissimo affermare che non si trattava di un'esplosione accidentale, ma non era dimostrabile nemmeno il contrario."
"E perciò ha indagato tenendo presente sia l'ipotesi dell'incidente che quella dell'azione criminale." aggiunsi io.
"Esattamente." annuì Meltonan. Sorseggiò il caffè e proseguì.
"Ma penso che prima dovrei informarvi di un altro punto che non coincideva.
"Riguardava la vittima dell'esplosione.
"Come risultato di un sopralluogo, le spoglie del dottor Angaron, o meglio quel poco che ne era rimasto, vennero ritrovati sul luogo dell'esplosione. Per mezzo della clonazione, venne stabilito con certezza che i resti erano proprio quelli del dottor Angaron, e così venne confermato che il caso includeva un decesso."
"Mi sembra strano." sottolineai con un cenno del capo. "Un'esplosione del genere e solo una vittima..."
"No." disse Meltonan agitando la mano destra. "Anche una sola morte è stata causa di controversie."
"Eh?"
"Tutti i nostri laboratori vengono completamente sigillati dopo 1900 ore. Ci sono varie ragioni, dai controlli di sicurezza agli accordi di lavoro e così via. Ma a parte questo, una volta chiusi i laboratori, a nessuno è permesso di restarne all'interno per le successive dodici ore fino alle sette del mattino dopo. E' anche impossibile oltrepassare i cancelli per accedere ai laboratori.
"La cosa maggiormente degna di nota è che il dottor Angaron non era nemmeno uno dei ricercatori assegnati al Laboratorio A-24."
"Ma allora cosa..."
"Era il direttore del Laboratorio di Ricerche A-18, a otto chilometri a sud dal Laboratorio A-24."
Mugolai. Non c'è da stupirsi se erano tutti quanti in agitazione per questa storia!
"E allora," chiesi io "siete stati in grado di scoprire cosa stesse facendo il dottor Angaron in un laboratorio che non dovrebbe aver avuto niente a che fare con lui a quell'ora del mattino?"
"Non direi proprio che non avesse niente a che fare." disse Meltonan, correggendo gentilmente la mia domanda. "Ultimamente, i laboratori A-24 e A-18 avevano iniziato alcuni scambi riguardanti un certo esperimento. Questo secondo la testimonianza del dottor Teppeus, che dovrebbe arrivare da un momento all'altro. Non solo è il direttore in capo dei nostri laboratori, ma è anche il direttore effettivo del Laboratorio A-24. Il dottor Teppeus afferma che il dottor Angaron era estremamente interessato a questo esperimento. Immagina che sia stata proprio quella la ragione che lo ha portato a infrangere il regolamento per restare nell'A-24, e di conseguenza, venire coinvolto nell'esplosione."
"Il dottor Teppeus *sostiene* l'ipotesi dell'incidente?!?"
Per qualche motivo, questo mi aveva colpito in maniera particolare.
"Il dottor Teppeus l'ha considerato un incidente fin dall'inizio." disse Meltonan piano. "Probabilmente è stato uno dei motivi che ha poi portato la polizia a concludere che lo fosse effettivamente."
"Ma è strano." aggiunse Yuri. "A sentire questa versione, non si direbbe proprio che le cose siano andate come sembra."
"In ogni caso, quella era la posizione del dottor Teppeus basata sul sopralluogo della squadra da lui stesso guidata." disse Meltonan vuotando la tazzina di caffè.
"Ma è anche vero che i nostri ragazzi dell'Intelligence non ne erano convinti. E' indubbio che c'era sotto qualcosa, ma la cosa più evidente consisteva nel comportamento quantomeno anormale del dottor Angaron."
"Allora c'è qualcos'altro che lo riguarda?" domandai.
"Si era praticamente disfatto di tutti i suoi averi." disse Meltonan. "Le uniche cose che ha lasciato dietro di sé erano la sua giacca preferita, la valigetta e una copia della bibbia. Era un cristiano devoto. Questo è tutto. Non c'era nient'altro."
"Ma è pazzesco!"
"Già, e comunque è proprio per questo che abbiamo deciso di far ricorso alla WWWA."
Meltonan si sporse in avanti dalla sua poltrona.
"Per il resto, vi prego di occuparvene voi stesse, e di scoprire la verità riguardo tutta questa faccenda. E' proprio per questo che ho fatto chiamare il dottor Teppeus..."
In quell'istante si udì un lieve ronzio elettronico.
"Ah," disse Meltonan guardando verso la porta. "sembra che sia arrivato."
Schiacciò un altro pulsante.
La porta si aprì slittando e Meltonan si alzò per accogliere il nuovo arrivato.
Un uomo alto, dall'aspetto truce e col naso aquilino, entrò a passi ampi e spediti nella sala. Si aggirava sui 55 anni. Capelli d'argento, occhi penetranti. Le sue guance erano scavate, e aveva sulla faccia un'espressione spaventosa.
Il dottor Teppeus si fermò di fronte a noi. Ci squadrò per un attimo. Poi, finalmente, aprì bocca.
"Cosa pretenderebbe che io dicessi a queste due piccole esibizioniste?"
Queste furono le prime parole del dottor Teppeus.

-continua

Provocante come non mai, la bella Fujiko in una mise particolarmente sexy. © Monkey Punch

Chi è cresciuto guardando i cartoni animati giapponesi, o semplicemente chi li ha seguiti negli ultimi anni, avrà notato da parte dei responsabili TV un gusto crescente per i tagli e le censure. Dietro molte di queste scelte troviamo una persona che, nonostante non appaia direttamente in video, è molto conosciuta dal pubblico più smaliziato, da quello che non segue i cartoon solo per svago, ma anche per la qualità e la bellezza di certe animazioni. Il suo nome, come molti di voi avranno già intuito, è Alessandra Valeri Manera. Non è certo mia intenzione prendere le sue difese, ma non credo si debba sempre vedere le cose nella piattezza del bianco e nero. La questione, è vero, ci sta particolarmente a cuore, ma questo non deve scontrarsi con il nostro buon gusto e l'onesta obiettività. Non sono favorevole ai tagli di nessun genere, trovo scorretto il proibizionismo che ci condiziona, e mi irrita il fatto che le produzioni animate abbiamo meno credito di un qualsiasi B-Movie (se Zeffirelli avesse fatto almeno un cartoon, qualcuno si sarebbe scontrato col diritto all'integrità di un'opera), ma non posso ignorare certe leggi di mercato. Un network privato, seppur potente come la Fininvest, vive di pubblicità -la stessa che vediamo sulla RAI nonostante il canone (che comunque costa meno di un cane e non sporca…)- e non può permettersi di rinunciare al sostegno di uno sponsor. Se una ditta non vuole acquistare spazi pubblicitari in un contenitore 'violento' -o comunque più adulto per temi o situazioni-, non possiamo certo accusare chi fa semplicemente il proprio lavoro. Ad aggravare la situazione, poi, è arrivata la legge Mammì, che vieta l'inserimento degli spot nei programmi per i più giovani. La cosa, in un certo senso, è un bene per noi appassionati, ma l'impossibilità di mirare il 'consiglio per l'acquisto' in un cartone animato piuttosto che in un altro, ha condizionato negativamente interi programmi. Ben più logico sarebbe inserire i cartoon a seconda del target, in differenti fasce orarie come accade in Giappone, ma si sa, Gundam non è Bart Simpson, e noi non siamo poi così in tanti. Pensate un po' ad *Akira*. Abbiamo fatto tanto casino per avere un anime al cinema, e quando finalmente trovano il coraggio di distribuirlo riusciamo a farlo sopravvivere solo per otto settimane, un 'record' già raggiunto da *Heavy Metal* che non si avvicina neanche al peggior Disney. E per una volta non possiamo accusare la stampa, che ha sostenuto il film con critiche spesso buone, facendolo balzare in vetta all'opinione pubblica. Così, non ci rimane che roderci il fegato per i mille tagli di *Motori in pista*, per le curve di Fujiko scomparse dalla serie di *Lupin III*, per le docce che non vedremo mai, per le censure di *Occhi di gatto*, *Mila e Shiro*, *Sandy dai mille colori*, e non ultima *E' quasi magia Johnny*, forse di tutte la più colpita. Perché comprare i diritti di una serie se poi si devono spendere tanti soldi per stravolgerla e ricostruirla, perché non scartarla a priori, perché eliminare anche le insegne dai palazzi, i nomi originali dei protagonisti, qualsiasi riferimento alla cultura e alla tradizione nipponica, se non al Giappone stesso? Elementi, ne converrete, che nulla hanno a che spartire col sesso e la violenza.

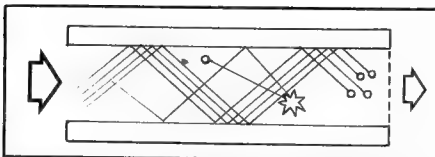
Massimiliano De Giovanni

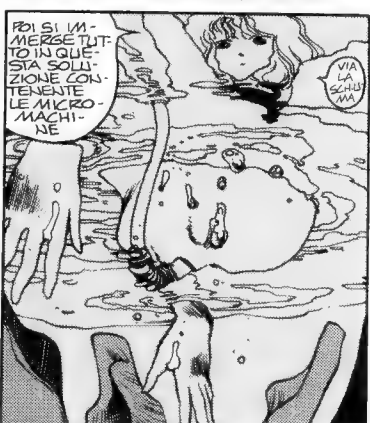
Una scena un po' osée da ***Orange Road*** *(E' quasi magia Johnny) che vedrete prestissimo nel nostro nuovo mensile* ***Starlight****. © Izumi Matsumoto*

05 MEGATECH MACHINE

2 [COSTRUZIONE DI UN CYBORG]

UN CYBORG E' UN ESSERE UMANO COMPOSTO DA UNA O PIU' PARTI DEL CORPO ARTIFICIALI

NELL'ILLUSTRAZIONE A SINISTRA, LA COSA CHE PENDE DALLE FUNI E' UN CYBORG MECCANIZZATO PIU' DEL 90%. LE UNICHE PARTI UMANE ORIGINALI SONO IL CERVELLO E IL MIDOLLO SPINALE, MA COME SI PUO' VEDERE SONO COPERTI, E QUINDI E' DIFFICILE DISTINGUERE A PRIMA VISTA SE SIA UN ROBOT O UN CYBORG.
DUBITO MOLTO CHE SARA' POSSIBILE REALIZZARE UN CYBORG COMPLETAMENTE MECCANIZZATO, PERCHE' ORGANI COME LE GHIANDOLE ENDOCRINE, QUELLE LINFATICHE, LA MILZA, IL FEGATO, IL MIDOLLO ECC... E DIFFICILE PERFINO IMMAGINARE COME POTERLI REALIZZARE ARTIFICIALMENTE, MA DI TANTI ALTRI ORGANI ESISTONO GIA' I CORRISPETTIVI ARTIFICIALI, ANCHE SE E' UN CAMPO IN VIA DI SVILUPPO. PER CHI E' INTERESSATO A QUESTO ARGOMENTO C'E' UN LIBRO INTITOLATO "BIOMATERIALI - APPROCCIO AGLI ORGANI ARTIFICIALI" PUBBLICATO DALLA NIKKAN, DEL DOTTOR YOSHIHITO IKADA. COSTA 3914 YEN, MA VI DIVERTIRETE MOLTO DI PIU' CHE CON DUE CD DI SERIE B.

VI CHIEDERETE SE E' POSSIBILE MISURARE LA PRESSIONE E LA TEMPERATURA CON LE FIBRE OTTICHE. SI', E' POSSIBILE, ANCHE SE PUO' SEMBRARE FANTASCIENTIFICO. PER QUANTO RIGUARDA LE FIBRE OTTICHE, E IN PARTICOLARE I FOTONI, NON SOLTANTO PASSANO DA UN PUNTO ALL'ALTRO, MA ALCUNI DI LORO RITORNANO ALL'INGRESSO, SCONTRANDOSI CON LE ALTRE PARTICELLE INTERNE. SE UNA PARTE DELLE FIBRE OTTICHE VIENE SOTTOPOSTA A RADIAZIONI DI CALORE, LA CONDIZIONE NATURALE DELLE PARTICELLE SI ALTERA, E DI CONSEGUENZA SI PUO' NOTARE UN MUTAMENTO DELLE RADIAZIONI VISIBILI COSI' E' POSSIBILE CALCOLARE LA DISTANZA TRA L'INGRESSO E IL PUNTO DI ALTERAZIONE, NONCHE' IL GRADO DI MUTAMENTO. IN QUESTO EPISODIO, QUESTO EFFETTO E' UTILIZZATO PER SINTETIZZARE UN TIPO DI TESSUTO, CHIAMATO "PELLICOLA". AL GIORNO D'OGGI SI STA STUDIANDO IL MODO PER CREARE UN TESSUTO DEL GENERE. PER REALIZZARE UN VESTITO CHE PREVENGA QUALCHE PERICOLO, CHE SOSTITUISCE L'EPIDERMIDE UMANA. DAL PUNTO DI VISTA DELLE MICRO-MACHINE, QUESTO METODO E' POCO RAFFINATO, MA E' MOLTO ECONOMICO, E PERCIO INDISPENSABILE PER ABBASSARE IL COSTO DI PRODUZIONE DEI CYBORG.

LINGUA E ORGANI GENITALI SONO GIA' STATI INSERITI NELLE FASI PRECEDENTI. ANCHE L'OLFATTO E STATO INSTALLATO

QUI E' RAPPRESENTATO IL TRASFERIMENTO DELLE MICRO-MACHINE CARICATE DI ELETTRICITA', DAL CONTENITORE DELLA VASCA UTILIZZANDO LA FORZA REPULSIVA CALCATA DA UN ELETTRODO IMMERSO NELLA SOLUZIONE

LE PARTICELLE NERE RAPPRESENTATE IN FIGURA SONO LE MICRO-MACHINE. SONO ATTRATTE DAL FORTE CAMPO ELETTROMAGNETICO DELLE RETI NERVOSE E CIO' FACILITA LA LORO UNIONE CON I TERMINALI DELLA RETE.
ELETTRODO
TERMINALE
SI CREANO UN VARCO ANALOGAMENTE ALLE FIBRE OTTICHE
STIMOLO
SEGNALE OTTICO
SEGNALE

DOPO TUTTI QUESTI PROCESSI LA BELLA ADDORMENTATA VIENE IMMESSA NELLO STAMPO FEMMINILE.

A QUESTO PUNTO, SI PUO' SCEGLIERE FRA DUE MODELLI DI RIFINITURA: UNO E' QUELLO DI PRODUZIONE IN SERIE, CON LE SUE POSSIBILI OPZIONI COME MOTOKO, L'ALTRO E' QUELLO SU ORDINAZIONE, E LA SCELTA E' PURAMENTE PERSONALE.
SENZA CONSIDERARE IL DESIGN, PERSONALMENTE PREFERISCO UN CORPO UNICO AL MONDO.

LO STAMPO FEMMINILE, OGGIGIORNO, ESSENDO COMPOSTO DA MATERIALI FLESSIBILI RENDE POSSIBILE LA CREAZIONE DI CARATTERISTICHE INDIVIDUALI!
WOOMM
WNN
SI POSSONO PROGRAMMARE TUTTE LE COMBINAZIONI POSSIBILI TENENDO CONTO DEI PROPRI GUSTI!
ANCHE SE VIENE UN PO' STORTA, NESSUNA SI ARRABBIERA'

ALLORA IO, COME TESTIMONE, DOVREI VENIRE QUI DOPO 32 ORE E "SORVEGLIARE L'OPERAZIONE PER TUTELARE I SUOI DIRITTI", GIUSTO ?
SI', GIURIDICAMENTE, E' COSI'... COMUNQUE NON C'E' NULLA DA PREOCCUPARSI, DATO CHE' LA ASSISTO IO!

TI RICORDI ? CIRCA DUE MESI FA, HANNO RUBATO BEN 18 CORPI ARTIFICIALI DA UN OSPEDALE DEL QUARTIERE OVEST, E C'E' STATO UN GRAN CASINO PER IL RISARCIMENTO...
DA ALLORA IMPIEGANO GUARDIE MOLTO ROBUSTE... COSI', GLI OSPEDALI SONO COSTRETTI A SBORSARE MOLTI SOLDI A INVESTIGATORI E ASSICURATORI CHE DEVONO INDAGARE SULLA PROFESSIONALITA' DELLE GUARDIE.
EMBE'?
GUARD

32 ORE DOPO...

CLACK
CHK

QUANTO DESCRITTO FINORA È IL CASO DI UN CYBORG DAL CORPO TOTALMENTE ARTIFICIALE. IL DISCORSO CAMBIA PER I CYBORG CON ORGANI O MEMBRA ARTIFICIALI...

A VOLTE HO STRANI PENSIERI... IMMAGINO DI ESSERE GIÀ MORTA E DI VIVERE UNA PERSONALITÀ SIMULATA, INSERITA IN UN CORPO ARTIFICIALE.
CHE ORRORE! SMETTI, DAI!!

ABBIAMO UN CERVELLO IN REGOLA E CI TRATTANO COME NORMALI ESSERI UMANI...

COME PUOI DIRLO, SE NON HAI MAI VISTO IL TUO CERVELLO?
NON POSSIAMO GIUDICARE LA NOSTRA REALTÀ DAL MODO IN CUI VENIAMO TRATTATE, NO?

PENSA SE UN GIORNO ARRIVASSE IL TUO COSTRUTTORE...
...E ALL'IMPROVVISO VOLESSE RITIRARE ALCUNI PRODOTTI DIFETTOSI. SE DOVESSERO RESTARE SOLO DUE O TRE DELLE TUE CELLULE CEREBRALI, UNA VOLTA SMONTATA, TU COSA FARESTI?

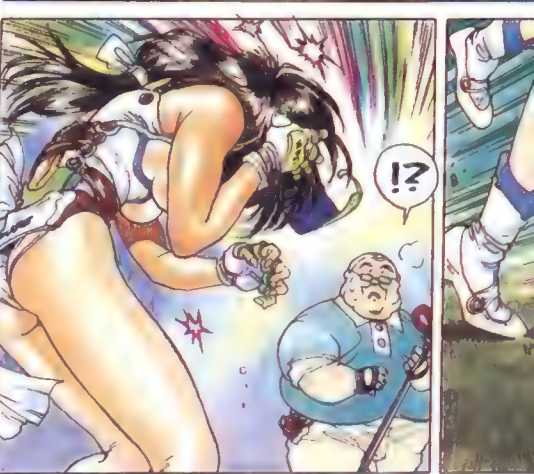
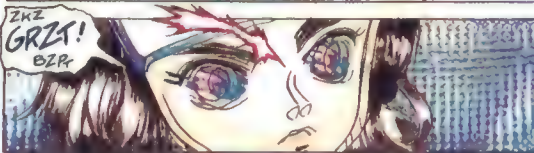
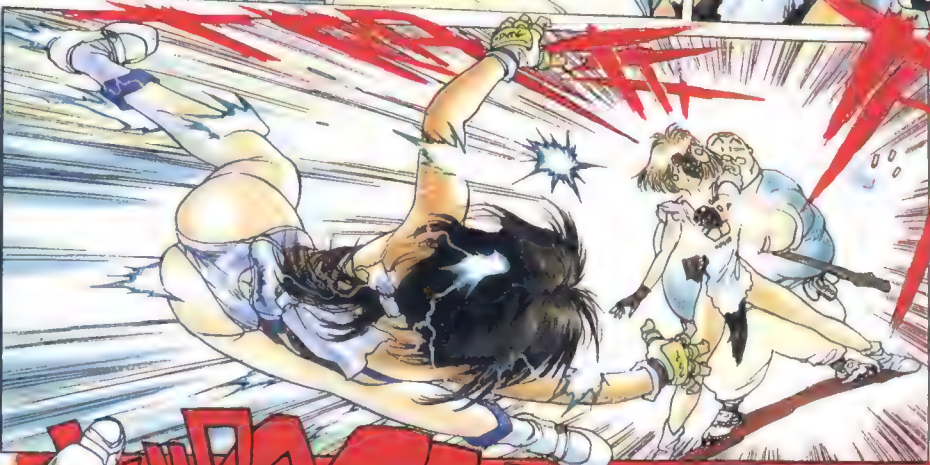
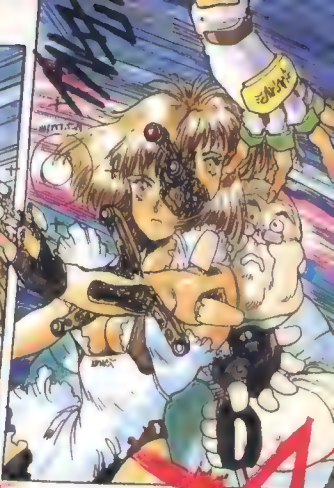
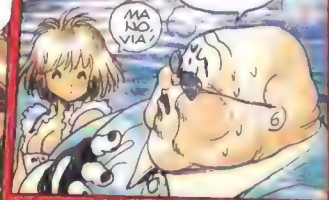
ANCHE SE LE FUNZIONI CEREBRALI SI POSSONO FACILMENTE SOSTITUIRE CON REAZIONI CHIMICHE O MECCANISMI, I PEZZI INDISPENSABILI PER RIMANERE ESSERI UMANI NON SONO POI COSÌ POCHI...
HM!!!

EHEHEH...

QUANDO SI POTRÀ CREARE UN ROBOT DEL TUTTO SIMILE A UN ESSERE UMANO, CIÒ NON SARÀ PIÙ UN ROBOT, MA UN ESSERE UMANO VERO E PROPRIO! CIÒ CHE CAMBIA È SOLTANTO L'ASPETTO ESTERIORE...
NON FATE D'SCRIMINAZIONI!!

ROBOT
RONDO
2029.10.1

HOP-LÀ!

SÌ, HO SUDATO UN PO: VOLEVO CHE MI ASCIUGASSI IL SUDORE!

KIIIAAAH
CRASH
SOSPENSIONE ATTIVITÀ DI PREVENZIONE PERICOLO... PASSO AL MODO NORMALE...
IL MODELLO TOMLIANDE... QUEL CAMPIONE OMAGGIO..
LE DAVA COSÌ FASTIDIO ASCIUGARMI IL SUDORE?
MA NO, VIA!
SHA SHA

POLICE
MAMMA GUARDA CHE BRUTTE LE TUTE DELLA POLIZIA!
ZITTO!
MAGGIORE, HO UNA DOMANDA!
DIMMI.
POLIZIA! FATE LARGO!
ANDATE NELLA STRADA SUL RETRO!
E' UN LAVORO DA PIEDIPIATTI RACCOGLIERE I ROBOT GUASTI?
ANCHE SE SIAMO VICINI ALLE ELEZIONI, NON CAPISCO PERCHE' DOBBIAMO ESSERE NOI A FARE LA PROPAGANDA PER LA POLIZIA!

HNNN!!
WAPP
FAFF

PTTOK

AH?
WHAKHM
UAGI

ADESSO MI SON PRO-PRIO ROTTO!

CHYKT

KEEEEEH

CHE QUEL MACACO ABBIA RICEVUTO QUALCOSA DAL MINISTRO DEGLI INTERNI?
IL NOSTRO BERSAGLIO E' SOLO IL MODELLO TOMLIANDE DI HANKA! QUEI TRABICCOLI CHE STANNO RACCOGLIENDO I PIEDIPIATTI NON C'ENTRANO UN ACCIDENTE!
SPRIK
SPORT SUB
...ECCOLO!!

PSSSH
SPLAT
SPLIZ
CHE DIAVOLO È? QUESTO NON È UN TOMLIANDE!
!
MALEDIZIONE! TANTA FATICA PER NIENTE!

EH!
NON ERA COME DICEVI TU!
CE N'ERANO DUE IL TOMLIANDE L'HO CATTURATO IO. ECCOLO QUA!
QUESTO È L'OTTAVO!
ANCH'IO DA GIOVANE NE HO FATTE TANTE, MA NON HO MAI PASSATO AI SUPERIORI UN LAVORO DI MERDA!
AL GIORNO D'OGGI NON VA PIÙ DI MODA LA REGOLA DELL'ANZIANITÀ!
SE TI COMPORTI COSÌ, SO IO COSA FARE...
CHAK
TOGUSA, PREPARA TUTTI I DOCUMENTI RIGUARDANTI QUEL TOMLIANDE E MANDALI AL CAPO PER TELEFAX! PUOI FARE LE FOTOCOPIE QUI!
ANDIAMO ALLA SEDE PROVINCIALE DELLA POLIZIA!

MI VIENE LA NAUSEA
WMMM
PERCHE' NON ASCOLTI DELLA MUSICA RILASSANTE?

MM?
BIP

PROTESTIAMO CONTRO IL MODO DI FARE DELLA POLIZIA!
SI', SI'...
BAHM
VOLETE VIOLARE I DIRITTI CON LA FORZA?
E' COME CALPESTARE LA LIBERTA' E L'UGUAGLIANZA SENZA TOGLIERSI NEMMENO LE SCARPE!
ILLEGAL
RISPETTA LA LEGGE

UN CADAVERE NON HA I DIRITTI DELL'UOMO, MENTRE UN ROBOT VIENE DIFESO DA UN GRUPPO DI PROTESTA
IL VALORE DELLA VITA UMANA E' CALATO TROPPO IN BASSO...

PIANTALA. E' INUTILE LAMENTARSI ADESSO DELLA SOVRAPPOLAZIONE!
RESTANO INDIFFERENTI ANCHE SE GLI AMMAZZANO I FAMIGLIARI!

TUTTI PENSANO SOLO AI PROPRI INTERESSI!
ARIA SCEMI!
WRROOMMM

POLICE DEPT

DICONO DI ESSERE MEMBRI DELLA "SQUADRA SPECIALE GHOST," QUELLI DELLA NONA SEZIONE DELLA POLIZIA... PREGO?

DAVVERO? AH... SÌ, HO CAPITO!

SCUSATEMI PER AVERVI FATTO ASPETTARE COSÌ A LUNGO... PREGO, ANDATE PURE, IN FONDO A SINISTRA...
NON C'È BISOGNO DI CAMBIARE TONO!

SCIENTIFICA
UFFICIO ESAME FISICO
MUMBL

DOPO DI CHE, DOVRESTI TRAVESTIRTI DA POLIZIOTTO DELLA SQUADRA OMICIDI E CONTATTARE L'HANKA!
IO E TOGUSA? NON POTEVI DARMI UN LAVORO MIGLIORE?

E' INUTILE CHE CONTINUIATE A CHIEDERCI DI SVOLGERE INSIEME QUESTO ESAME! VI HO AVVERTITO! SE INSISTETE TROPPO SARO' COSTRETTO A METTERVI IN STATO DI FERMO, CAPITO!?
NOK NOK

MA QUI SCHERZATE SEMPRE TUTTI?

OH, SCUSATEMI!
PENSAVO CHE FOSSERO ANCORA QUEI ROMPIBALLE DELL'INDUSTRIA DEI ROBOT...
RAPPORT

SIAMO DELLA NONA SEZIONE! CI SAI DIRE QUALCOSA SUL CASO DEI ROBOT?
IL 99% DI QUESTI CASI VENGONO TRATTATI COME INCIDENTI: COME IL DISASTRO MICROBIOLOGICO, L'INCIDENTE DEI COMPUTER, QUELLO DELLO STUDIO DI PROGETTAZIONE DI PROTESI ARTIFICIALI...

IN QUESTI ULTIMI ANNI IN PARTICOLARE, E' AUMENTATO IL NUMERO DI AUTODISTRUZIONI.
I ROBOT POSSONO PERMETTERSI DI AGGREDIRE GLI ESSERI UMANI, DISTRUGGENDOSI APPOSITAMENTE.

LA RIVOLTA DEI ROBOT... SEMBRA UN B-MOVIE DI FANTASCIENZA.
IN ORIGINE ERO SPECIALIZZATO IN PATOLOGIA SOCIALE, MA ANCHE DA QUESTO PUNTO DI VISTA SI AVVERTE UN PERICOLO!
BIP BIP BIP
CLAK

SI STANNO VERIFICANDO MOLTI CASI?
GUARDATE VOI!
EEK

CLANKK
CLANKK
CLANKK

POSSIBILE CHE QUALCUNO LI STIA MANOVRANDO, PROGRAMMANDOLI PER DISTRUGGERSI E AGGREDIRE L'UOMO?
QUATTRO DI QUESTI CASI ERANO PROPRIO COSÌ E SONO STATI ARCHIVIATI COME SEMPLICI VENDETTE.

LE CONSEGUENZE? IL RISARCIMENTO DA PARTE DELL'INDUSTRIA E IL RAFFORZAMENTO DEL CONTROLLO... COME AL SOLITO...
TUTTAVIA IL NUMERO STA AUMENTANDO! COME CONSIDERATE IL FATTO?

E' CHE VENGONO ABBANDONATI...
...QUANDO NON SERVONO PIÙ...

STUPIDAGGINE, PERCHE' SAREBBE COSTOSO PRODURLO, E SAREBBE DIFFICILE ADATTARLO AI NUOVI MODELLI...

L'INDAGINE PROCEDE?

DAISUKE!

KA CHA KA CHA KA CHA
COLONNELLO TONODA, LEI NON È DOTATO DEL BUON GUSTO DI MOSTRARSI ORGOGLIOSO DI FRONTE ALLA GENTE!!

ANCHE QUELLO CHE STA INSIEME A TE SEMBRA PUZZARE DI SANGUE BIANCO!
IL TOMLIANDE ERA UN VERO CAPOLAVORO. GLI ALTRI FANNO PUZZA DI MECCANISMI!
OH OH OH
OH OH OH

NELLA MIA SQUADRA NON C'È NESSUN ROBOT.
FOTTITI!

AH, SÌ?

ASPETTA! STAI SCHERZANDO?
SONO VENUTO QUI PER COMUNICARLE CHE ANNULLEREMO LA SUA VIGILANZA PERSONALE...

L'ATTUALE SERVIZIO D'INFORMAZIONE.

NON E' STATO UN ATTENTATO.
ALLORA SI OCCUPERA' IL MINISTERO DEGLI INTERNI DI QUESTA FACCENDA?
NO! CONTINUEREMO NOI!

MA PERCHE'?

PERCHE' NEL COMPUTER DEL TOMLIANDE CHE HA AGGREDITO IL COLONNELLO C'ERA UN S.O.S. SCRITTO CON IL SANGUE!!
UNA COSA E' CERTA. NON SI SA SE QUELL' S.O.S. FOSSE UN SEGNALE DI RICHIESTA D'AIUTO OPPURE NO...
...MA NEI MODELLI NORMALI IN VENDITA NON C'E' ALCUN S.O.S! SOLTANTO SUGLI OTTO CHE ABBIAMO SEQUESTRATO C'ERA QUEL MESSAGGIO.

ECCO PERCHE' NON HAI INTERROTTO LA SORVEGLIANZA 24 ORE SU 24 E HAI USATO L'APPARECCHIO PER L'INTERCETTAZIONE SUL COLONNELLO!

IL COLPEVOLE HA FATTO IMPAZZIRE GLI 8 TOMLIANTE PER MOSTRARE QUELL'S.O.S ALLA POLIZIA...
CHACK

DATO L'AUMENTO DEL FENOMENO, IN QUESTI ULTIMI ANNI, IL COLPEVOLE HA CERCATO DI FARLI PASSARE PER NORMALI INCIDENTI DI ROBOT. DI QUEL SEGNALE DI S.O.S. NE SONO A CONOSCENZA SOLO LUI E LA POLIZIA!
E ANCHE L'ISPETTORE!!
BĂM
L'ISPETTORE DI SPEDIZIONE DELL'HANKA AVREBBE DOVUTO SAPERE DEL SEGNALE DI S.O.S..!!
IO TORNO ALLA SORVEGLIANZA DEL CONSIGLIO DEI MINISTRI, CHE STA DISCUTENDO DEL PROBLEMA ECONOMICO CONTRO LA CEE. ISHIKAWA, BOMA E PAZU LI STIAMO IMPIEGANDO NOI...
E SAITO STA A PNOMPENH... QUINDI QUESTO CASO DOVRETE PORTARLO AVANTI VOI TRE! SE C'È QUALCHE NOVITÀ FATEMI SAPERE!
D'ACCORDO!
MI RACCOMANDO NIENTE COLPI DI TESTA!
MA INSOMMA!
BATO, HAI SENTITO?
DIREI...
IN BREVE, SIAMO INTERVENUTI IN UN SEMPLICE ATTENTATO A UN PERSONAGGIO IMPORTANTE, MA NON ERA UN SEMPLICE ATTENTATO...
PER DI PIÙ, CI SONO DEGLI STRANI SCARABOCCHI. NON È POSSIBILE CHE SIA SOLTANTO UN INCIDENTE RIGUARDANTE DEI ROBOT, NO?
PARE CHE COLPEVOLE E MOVENTE SI TROVINO PROPRIO DENTRO L'HANKA!!

BASH
IL DIRETTORE KUBONUMA, DELLA DIVISIONE DI ISPEZIONE SULLE SPEDIZIONI!!

S...SÌ AMMINISTRATORE DELEGATO!
ROTOLA ROTOLA

LA PREGO DI SPIEGARMI TUTTO!

C...CI SONO STATI DEI RECLAMI PER COLPA DEGLI ERRORI DI ISPEZIONE!? DOVE CAVOLO...

CI SONO ALTRI COMPLICI?
LO HA INSERITO IN TUTTI I 23 ESEMPLARI DI TOMLIANDE?

HM!
OOGH
K-CHAK K-CHAK
K-CHAK CHK
ORA CHE IL SANGUE CIRCOLA MEGLIO, LE INIETTEREMO IL SIERO DELLA VERITA'!
NON MI PIACE QUESTA MANIERA COSI' CLASSICA... POTEVA ESSERE ALMENO COMPUTERIZZATO...
AAAARGH!
LEI SAPEVA, VERO?...
...QUESTI ESEMPLARI ERANO DIVERSI DA QUELLI IMMESSI SUL MERCATO...
WHIRRRRR
JIG JIG
SAPEVA DELLA PRODUZIONE SPECIALE...
SMOKE TYPE 4
LA DENUNCIERO' AL SINDACATO!
SINDACATO... NON SERVE PER UNA FABBRICA DI OPERAI! NEI PROSSIMI 300 ANNI SARA' INUTILE!

*TERMINE USATO IN PSICOLOGIA ANIMALE PER INDICARE UNA PARTICOLARE FORMA DI APPRENDIMENTO PRECOCE CHE HA LUOGO SOLO DURANTE IL PERIODO SENSIBILE.

野林華夙

EEEK

TE L'HO DETTO, NON È QUESTO IL PUNTO...
CHE DIFFERENZA C'È TRA QUESTO E IL SISTEMA FEUDALE? DICI CHE I SUPERIORI HANNO SEMPRE RAGIONE E GLI INFERIORI TORTO, GIUSTO?
EH!

PIANTALA! MI FAI RICORDARE I MIEI GIORNI DA POLIZIOTTO!
PERFINO LE SCIMMIE SANNO RISPETTARE L'ETICHETTA!
BOHM!

MH?

NON HA LO SGUARDO DEGNO DI QUEL TITOLO!
GUARDA, SULLA SUA TARGHETTA C'È SCRITTO "DIRETTORE D'ISPEZIONE"!

A...

EH?
MI SCUSI!

CHK
!DIOTA! IL TUO COMPITO È QUELLO DI CORRERE, NON LO SAI!?

CHWAP
PAK
!

TIHHFFP

CHAK
BAWN

MALEDIZIONE! CHE CAZZO VUOLE COSÌ ALL'IMPROVVISO!?
BAM BAM BAM BAM
ERA MEGLIO PORTARE FUCHIKOMA!
BAM BAM BAM BAM
KLANK
KA-LANG
KLANK

NELLE SCALE DI SICUREZZA, SULLA STRADA POSTERIORE!

COME FACCIAMO CON L'HANKA!?
SORVEGLIA TUTTO DALLA MACCHINA! NON MI SERVE IL FUOCO DI PROTEZIONE!

TROPPO AUTORITARIO, EX ASSALTATORE

AH!
OKAY, FERMO DO-VE SEI!
!
!

UHN!
HNF!
ACH ...
PLOSH
SE MI FAI PERDERE ALTRO TEMPO, TI AMMAZZO! VIENI SUBITO FUORI CON LE MANI ALZATE!

* PAROLE SENZA ALCUN SIGNIFICATO. SERVONO A MINACCIARE IL NEMICO SOLTANTO CON I SUONI.

THK

PERCHE' HAI UCCISO IL DIRETTORE D'ISPEZIONE?

CHI CAZZO SIETE VOI?!

SEI STATO CATTURATO A KHORASAN O A BALTISAN DURANTE LA GUERRA, VERO?
UGH

C... CHE VUOI DIRE CON QUESTO?
QUELLA FERITA SULLE LABBRA, CHE NASCONDI CON I BAFFI...
VUOL DIRE CHE STAVI PER ESSERE SOTTOPOSTO ALLA TORTURA CHIAMATA "IL DENTISTA".

N... NON E' VERO! VO... VOGLIO UN AVVOCATO! EHI!
NON POTRAI AVERE UN'OCCASIONE DEL GENERE SCEMO!
TK
STSH
SSHT
SHT

NON SARA' UN DOLORE SOPPORTABILE!...
KA CHIK

HO CAPITO! ASPETTA!!
SZK

TI SEI CALMATO?
ORA STO BENE!

CHE TI HA DETTO?

HA DETTO CHE SI È VENDICATO DEL COLPEVOLE PERCHÉ IL LORO CAPOBANDA È STATO AGGREDITO DAL TOMLIANDE.
HA ANCHE DETTO CHE L'HANKA STESSA GLI HA RIVELATO IL NOME DEL COLPEVOLE!

DALLA SUA CONFESSIONE RISULTA CHE QUEL TOMLIANDE ERA UNO DEI PRODOTTI SPECIALI CHE L'HANKA AVEVA REGALATO AI CLIENTI IMPORTANTI.
E IL LORO CAPOBANDA È UN CLIENTE IMPORTANTE?

HA RIVELATO CHE LA LORO BANDA FACEVA CONTRABBANDO DI BAMBINI PASSANDO PER LE FILIPPINE, FORNENDOLI DIRETTAMENTE ALL'HANKA.
E NON FINISCE QUI. L'HANKA HA A CHE FARE CON IL TRAFFICO DELLA DROGA.

CHA
GRHOOOM
Z
WHIRR
R
BRAVINO, EH?
EH EH EH EH
WHMM
WHOOM
OOOOOOONGH
WHOM
WHOM
WHOM
...
WHMM
R416

SONO I BAMBINI IMPORTATI ATTRAVERSO LE FILIPPINE!
FORSE SONO MECCANICI!

LINK! ADAM! SBRIGATEVI! L'AMMINISTRATORE VI STA ASPETTANDO IN SALA ANALISI!

AH!?

!

SHIT!
WSH

AAAH!!
FTTAP

WAHM

BAK

PUNCH

THUMP

UOMINI E DONNE HANNO GLI STESSI DIRITTI! NON PENSARE MALE DI ME!

CLANK CLANK
ASPETTATE! SIAMO DELLA POLIZIA!

!

WHOOOMM
CHA KA
WHOOOMM

UN DISPOSITIVO PER LA DUPLICAZIONE DEL GHOST!
...IL PROCESSO ORMAI VIETATO CON IL QUALE ERA POSSIBILE DUPLICARE UNA GRANDE QUANTITA' DI INFORMAZIONI SI E' RIVELATO UN FALLIMENTO, DATO CHE LE INFORMAZIONI DUPLICATE RISULTAVANO DANNEGGIATE E L'ORIGINALE MORIVA

I BAMBINI IMPORTATI CLANDESTINAMENTE SERVONO A LORO COME MATERIALE USA E GETTA!

DOBBIAMO FUGGIRE!
NO! GOSSEYN DICEVA CHE DEGLI UOMINI CHIAMATI POLIZIOTTI SAREBBERO VENUTI A SALVARCI!

N... NOI SIAMO ANCORA ALLA 4° FASE, MA GOSSEYN E' STATO PROMOSSO ALLA 5° FASE, E GLI E' STATO EFFETTUATO IL CAMBIO DI PERSONALITA'!

SIETE STATI VOI A FAR IMPAZZIRE I TOMLIANDE E A SCRIVERE SU DI LORO L'S.O.S ?
SI', ESATTO!

HAI VISTO ? LE PREVISIONI DI GOSSEYN ERANO ESATTE!
NON DOBBIAMO PIU' FARE LA FINE DEL MATERIALE USA E GETTA!

OLTRE A VOI CHI E' COINVOLTO IN QUESTA STORIA?
E' STATO UN PROGETTO DI GOSSEYN. IL DIRETTORE D'ISPEZIONE SI E' OCCUPATO DELLA PREPARAZIONE DEL PROGRAMMA!

NON AVETE IMMAGINATO CHE AVREBBERO POTUTO CAUSARE VITTIME ?

?

QUEGLI OTTO TOMLIANDE SONO I RESPONSABILI DI UN ATTENTATO VERSO UN PERSONAGGIO MOLTO IMPORTANTE. IN PIU' HANNO COMMESSO DUE OMICIDI, DODICI LESIONI, E UN MUCCHIO DI ALTRE INFRAZIONI MENO GRAVI...
E' STATA TUTTA COLPA VOSTRA, CAPITE ?

NON E' VERO!
SONO LORO, GLI STRANIERI CHE CI HANNO FATTO DEL MALE PER PRIMI...

HO FERMATO VENTI INGEGNERI, MA LA STANZA DELL'AMMINISTRATORE ERA VUOTA!

KA CHAK

CHE CAVOLO STAI FACENDO, SCEMO !?
SICCOME NON MI RISPONDEVI, SONO VENUTO DI VOLATA SPERANDO DI TROVARE ALMENO IL TUO CADAVERE!!

PROBABILMENTE LE MURA DI QUESTA STANZA NON LASCIANO PASSARE LE ONDE RADIO'
E' UNA MISURA PREVENTIVA CONTRO I DISTURBI ESTERNI!

A PARTE QUESTO, UNO CHE SEMBRAVA ESSERE L'AMMINISTRATORE E' APPENA USCITO CON LA MACCHINA!

E DIMMELO PRIMA, NO?! FORZA, SEGUIAMOLO!!
ZAH

FUCHIKOMA, FAI L'ANESTESIA C42 A TUTTI, PORTALI VIA CON IL CAMION BLINDATO, E TIENITI PRONTO!!

EHI! ANCHE LORO HANNO GLI STESSI DIRITTI DEGLI UOMINI!
SE ESISTESSERO VERAMENTE QUESTI DIRITTI, IL MONDO SAREBBE DOMINATO DALLA PACE, E NOI SAREMMO DISOCCUPATI!

RRR

AMMINISTRATORE, SE ANDIAMO COSI' VELOCI...

SE QUELLI DI PRIMA SONO DELL'ORGANIZZAZIONE MAFIOSA VORRANNO AMMAZZARCI!
INVECE SE SONO DELLA POLIZIA, CI DARANNO L'ERGASTOLO O CI CONDANNERANNO PER AVER FATTO DUPLICAZIONI DI GHOST!

ALLORA NON DOVEVA CARICARE TUTTI E 5 QUESTI ROBOT ANCHE DISPONENDO DI UN MOTORE V8...
SE DESIDERA PUO' SCENDERE! UN MEDICO LO SI PUO' SOSTITUIRE IN TRE GIORNI CIRCA, MA NON SI PUO' FARE LA STESSA COSA CON QUESTI ROBOT...

DEVO UTILIZZARLI PER TROVARE I SOLDI SUFFICIENTI A RICONCILIARMI O CON LA POLIZIA O MAFIA CHE SIA!

ZRRRRRR

ANDRANNO AL PORTO!

LA DUPLICAZIONE DEL GHOST È UN REATO MOLTO GRAVE. CHI LO COMMETTESSE TENTEREBBE SICURAMENTE LA FUGA ALL'ESTERO!
INOLTRE, PER L'IMPORTAZIONE DI BAMBINI E PER IL TRAFFICO DI DROGA, IL POSTO PIÙ NATURALE È PROPRIO IL PORTO!

POSSIAMO BLOCCARLI CON L'AIUTO DEL DIPARTIMENTO PER LA SICUREZZA MARITTIMA?

NON È GRADEVOLE CONTRARRE UN DEBITO COSÌ!
LO FAREMO SOLO SE NON SENTIREMO PIÙ IL ROMBO DEL LORO MOTORE V8!

POTPOTPOT

AMMINISTRATORE, PERCHÉ HA RALLENTATO!?
DOTTORE, MI AIUTI A TROVARLA!
RRR
KAN

ECCOLA! È AL MOLO 32, E LA NAVE È REGISTRATA CON IL NOME DELLA LORO SOCIETÀ
TUTTO COME PROGRAMMATO!

NON SI SENTE PIU' IL RUMORE DEL V8!
DOVREBBE ESSERE DISTANTE MENO DI UN CHILOMETRO, LI RAGGIUNGEREMO PRESTO!
R R R R R R R

METTITI IL PUGNO DI FERRO!
DALLA VELOCITA' DI FUGA E DAL RUMORE DEL MOTORE, SI PUO' IMMAGINARE CHE ABBIANO CARICATO ALCUNI ROBOT!

MAYUMI, QUELLA DELLA SQUADRA DI ARMAMENTO TI DETESTA!
NON MI PIACE, MI DA' LA SCOSSA!

FORZA!
SBRIGATEVI!

POBBOT
WOBP
WOB
IL... RUMORE DI UNA MACCHINA!
KRAN RANG KALANG

VUOI COMPLICARE LA SITUAZIONE? E POI QUESTI ROBOT NON SONO ADATTI AL COMBATTIMENTO!
NON DIRE SCIOCCHEZZE!
AMMINISTRATORE, PERCHE' NON LI FACCIAMO ATTACCARE DAI ROBOT?

TU OCCUPATI DI PRENDERE CONTATTO RADIO CON IL CAPOBANDA E CHIEDI DETTAGLI RIGUARDO QUESTA SITUAZIONE! SE NON SONO STATI LORO...
MI DOMANDO CHI FRA I VENTITRE CLIENTI IMPORTANTI PUO' AVERE CONOSCENZE INFLUENTI NELLA POLIZIA?...
KRNG KRNG
VRM
EEEEEEEK
!
CO... COMUNQUE SALIAMO SULLA NAVE!
!
AH!
SGUILCH!!
WAAA!
AMMINISTRATORE!!

FERMI TUTTI !!
ASPET... C'È QUALCOSA CHE NON VA!

A... AIUTO!
ZGR ZGR ZGR

L'A... L'AMMINISTRATORE STA CADENDO IN ACQUA!
HI!

AIU...

PLOMF

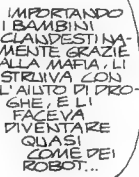
GLO

DICONO CHE QUI INTORNO SI SIANO ACCUMULATI ALMENO CINQUE METRI DI SEDIMENTI DI SCARICHI INDUSTRIALI...
GLOGLOGLO...
SARANNO I PIEDIPIATTI A OCCUPARSI DEL DRAGAGGIO! NON SEI D'ACCORDO?

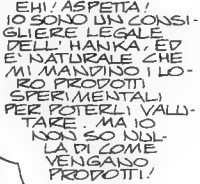
MENO MALE CHE QUESTA FACCENDA È FINITA COSÌ!
TANTO QUELLO È UN CYBORG DI TIPO JAMESON, E POTRÀ RESISTERE ALMENO DUE ORE!
AMMINISTRATORE!
GLO GLO GLO

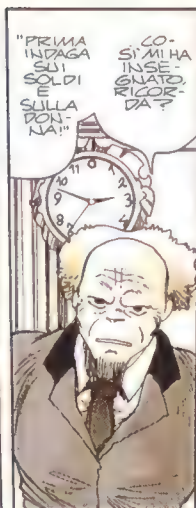
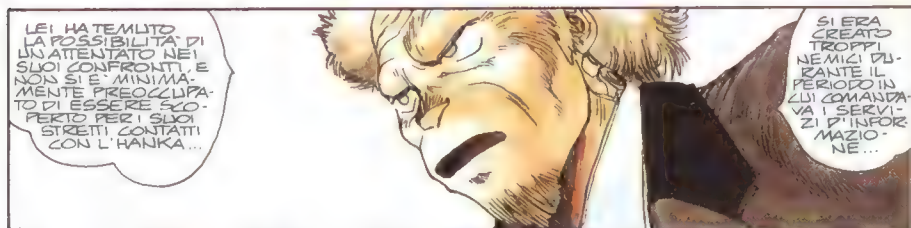
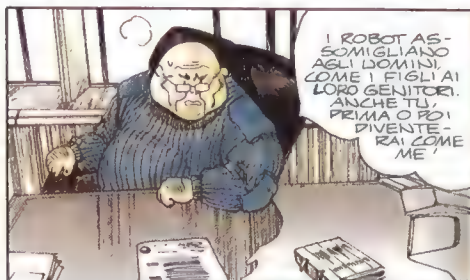
GRAZIE ALLA COLLABORAZIONE DELLA GUARDIA COSTIERA, L'AMMINISTRATORE DELEGATO DELL'HANKA E' STATO RECUPERATO E ARRESTATO.
STAI CALMO
NHK AN
L'AMMINISTRATORE E' MECCANIZZATO, SALVO L'ENCEFALO E UNA PARTE DEL MIDOLLO SPINALE...
VERRA' CHIARITO ATTRAVERSO LE PROSSIME INDAGINI SE QUESTO DELITTO E' STATO COMMESSO DAL SUO GHOST OPPURE DA GUASTI MECCANICI...

ALLORA?
E ORA

NON POTEVA PIU' ENTRARE IN CONCORRENZA CON LE ALTRE SOCIETA' OCCUPANDOSI SOLTANTO DELLE CREAZIONI DI AI!

IMPORTANDO I BAMBINI CLANDESTINAMENTE GRAZIE ALLA MAFIA, LI ISTRUIVA CON L'AIUTO DI DROGHE, E LI FACEVA DIVENTARE QUASI COME DEI ROBOT...
DOPO QUESTO PRIMO PROCESSO ERANO GIA' PER META' ROBOTIZZATI, E LUI ESEGUIVA LORO IL DOPPIAGGIO DEL GHOST. POI, ALLA FINE, DISTRIBUIVA I SUOI PRODOTTI AI CLIENTI IMPORTANTI...

ALLORA ANCH'IO SONO UN "CLIENTE IMPORTANTE"?

L'HANKA HA LA SUA SEDE DOVE SORGEVA UNA VOLTA IL CENTRO D'ADDESTRAMENTO DEI SERVIZI D'INFORMAZIONE.
E QUANDO FU TRASFERITO IL CENTRO, FU LEI, SIG. COLONNELLO AD ASSUMERE LA CARICA DI DIRETTORE, VERO?

EHI! ASPETTA! IO SONO UN CONSIGLIERE LEGALE DELL'HANKA, ED E' NATURALE CHE MI MANDINO I LORO PRODOTTI SPERIMENTALI PER POTERLI VALUTARE. MA IO NON SO NULLA DI COME VENGANO PRODOTTI!
OH OH OH OH

QUESTE SONO LE FOTOCOPIE DEL SUO CONTO SEGRETO DI ALLORA, ALL'EPOCA DEL TRASFERIMENTO DEL CENTRO!
DA CUI SI POSSONO VEDERE TUTTE LE MANIPOLAZIONI DI ENORMI CAPITALI DI CUI NON SI È MAI SAPUTA LA PROVENIENZA E COME VENIVANO USATI. POTREBBE DARCI QUALCHE SPIEGAZIONE?
WHAM
"PRIMA INDAGA SUI SOLDI E SULLA DONNA!"
COSÌ MI HA INSEGNATO, RICORDA?
WMMH.
LEI HA TEMUTO LA POSSIBILITÀ DI UN ATTENTATO NEI SUOI CONFRONTI, E NON SI È MINIMAMENTE PREOCCUPATO DI ESSERE SCOPERTO PER I SUOI STRETTI CONTATTI CON L'HANKA...
SI ERA CREATO TROPPI NEMICI DURANTE IL PERIODO IN CUI COMANDAVA I SERVIZI D'INFORMAZIONE...
I ROBOT ASSOMIGLIANO AGLI UOMINI, COME I FIGLI AI LORO GENITORI. ANCHE TU, PRIMA O POI DIVENTERAI COME ME!
CI VEDIAMO IN TRIBUNALE!

FINE DELL'EPISODIO

Leggende metropolitane II

Continuiamo il viaggio nella pseudo informazione sul Giappone segando le gambe dei colpevoli all'altezza del ginocchio: lo scritto è tanto, lo spazio manca, il sole è rosso sulla bandiera bianca!

I manga sono stati creati per essere letti in metropolitana dagli scanner -lettori: ecco perché la loro fruizione è così veloce.

Gente che non ha niente di meglio da fare nella vita è andata a cronometrare alcuni signori giapponesi che leggevano fumetti. Hanno scoperto così che una pagina di manga poteva essere fagocitata in circa tre secondi, e hanno deciso che «Sì, i manga sono stati creati per essere letti fra una fermata e l'altra di una metropolitana!», quindi l'hanno data da bere a tutti, e oggi il binomio manga-metropolitana è diventato più saldo del nodo scorsoio che congiunge amorevolmente l'impiccato alla forca. Premesso che il discorso mi sembra piuttosto generico (calcolate quanto tempo ci mettete a leggere una pagina di **Squadra Speciale Ghost**: io vado avanti e vi aspetto in fondo alla rubrica), credo che un autore di manga si lascerebbe sfuggire una lacrimuccia se sentisse una cosa del genere. Ci pensate? Una Rumiko Takahashi, un Masamune Shirow, un Akira Toriyama che usano tutta la loro creativtà per intervallare a cadenze regolari il percorso da Ueno a Shinjuku... Che la gente legga in metropolitana è vero (d'altrode, cosa fate voi quando aspettate il vostro turno dal barbiere?), ma non è la *causa*, bensì la *conseguenza*. Per cui, l'esatto discorso da fare sarebbe: la gente legge i manga in metropolitana perché questi sono realizzati tenendo in considerazione una precisa scansione cinematografica, e quindi veloci da leggere; poche o nulle didascalie e voci fuori campo, alta descrizione visiva dei movimenti, inserimento di momenti 'vuoti' in cui nessuno parla, pensa o agisce, necessari per calibrare la narrazione e darle un ritmo. Ricordo che Dario Fo diceva, parlando di teatro, che il pubblico sbadiglia solo quando gli crei dei problemi di respirazione: se non lo fai 'respirare' creando pause, momenti di forte emozione e intervalli studiati a dovere, il tuo pubblico si annoierà, e la manifestazione fisiologica di questo sarà proprio lo sbadiglio. Quante volte abbiamo letto fumetti, anche bellissimi a livello di trama, ma con sceneggiature in stile *infilatuttochemancalospazio* oppure *non-c'è-storia-aggiungiamo-acqua*? Ebbene, l'unica peculiarità dei manga apprezzata da chiunque è proprio la precisione della sceneggiatura, cosa che esisteva anche nei primissimi mai realizzati: credo che la buon'anima di Osamu Tezuka non abbia mai avuto in mente di produrre fumetti per la metropolitana, per altro poco in uso, all'epoca...

Dopo esser stato letto, il manga viene lasciato negli appositi contenitori della metropolitana in modo che un altro scanner-lettore ne possa usufruire gratuitamente. Inoltre, i manga si possono trovare nei distributori automatici presenti in tutte le metropolitane, a testimoniare quanto i manga siano importanti nella vita del giapponese medio.

E ridagli! La metropolitana non perdona! Punto uno: se tutti lasciassero le loro riviste a fumetti nelle metropolitane, oggi queste sarebbero invase da tonnellate di carta stampata. Punto due: i contenitori per manga non sono altro che cestini per la spazzatura, e chi raccoglie da lì qualcosa ci fa anche la figura del pezzente. Punto tre: i distributori automatici di fumetti hanno fatto la loro comparsa pure da noi in Italia, per cui non vedo come una cosa del genere possa far notizia; inoltre, attualmente, in Giappone i distributori di manga sono un ricordo già da tempo, e sono stati rimpiazzati da quelli che contengono dal caffelatte alla cioccolata in lattina, dalla Fanta *Grape* all'Honey Lemon, dalla bibita al melone alla zuppa di mais in barattolo. Notizie vecchie, quindi, già passate e ripassate al setaccio, e tutte generate da informazioni asportate pari pari dalla bibbia del *mangofilo*, ovvero **Manga! Manga!** di Frederik L. Schodt. Questo libro è forse l'unica opera veramente completa e seria dedicata al manga e alle sue origini, e nessuno può negare di aver tratto qualche informazione da lì. L'unico problema di Manga! Manga! consiste nel fatto che ormai è un po' datato, e che alcune realtà di una decade fa, ora non esistono più. Inoltre, il passaggio d'informazione dal libro, alla fanzine, alla rivista, alla nuova fanzine che copia la rivista, non fa altro che alimentare la quantità e la qualità di queste *bufale*, e così chi legge non ci capisce più niente. Fatto sta che le rivistone a fumetti sono vendute nelle edicolette, vengono lette e, nella maggior parte dei casi, scarrozzate tutta la giornata da casa all'ufficio o a scuola, e *poi* gettate nella spazzatura. Poi, qualche barbone si appropria delle sporadiche copie ritrovate e ancora intatte, e le vende per strada alla modica cifra di 100 yen (circa mille lire). E comunque non vedrete *quasi mai* una persona acquistare un volumetto 'di lusso' per poi sbarazzarsene sul primo sedile di metropolitana che trova!!

Andrea Baricordi

K3-A

Cara redazione di **Kappa**, quando ho visto la vostra rivista in edicola sono rimasto un po' disorientato, e mi sono detto «Stai a vedere che quelli di "Mangazine" hanno cambiato tutto come da tempo strombazzano di fare!» Invece mi sono trovato davanti a una 'scissione' (*Rifondazione Kappista* non sarebbe un brutto nome!). Seguivo "Mangazine" già molto tempo prima della sua uscita in edicola, e devo dire che a parte i fumetti preferivo la versione 'pour amateur'. Comunque, lasciamo perdere queste cose e parliamo della nuova creatura che ho in questo momento fra le mani (o per meglio dire, fra gli avidi artigli). Che è fatta con amore si vede subito, e buon per voi, perché se così non fosse stato vi avrei demolito; i fumetti, finalmente sono stati trattati come si deve: niente tagli, colore originale, traduzione decente e, cosa che mi è davvero piaciuta, traslitterazione artistica dei suoni (sto parlando di **Squadra Speciale Ghost**) che sembrano degli ideogrammi. Bravi! Anche le rubriche non sono male, ma la *Rubrika del Kappa* la potevate evitare; in conclusione, siete stati abbastanza bravi (meglio non elogiarvi troppo, se no vi gasate), e vi siete meritati il prezzo di copertina. Una cosa che devo assolutamente chiedervi, e che ho chiesto a tutte le riviste a cui ho scritto, consiste nel sapere se ci sarà mai la minima stramaledetta possibilità di leggere il capolavoro assoluto del divino artista Mamoru 'il Grande' Nagano, ovverosia quel *Five Star Stories* di cui tanto inutilmente cerco di capirci qualcosa dalla versione giapponese, e che considero una delle più grandi saghe fantascientifiche esistenti. Ma perché in Italia non possiamo leggere cose simili, mentre ci tocca sorbirci *Mazinga Z*? Non è giusto! Si fanno tanti bei discorsi ma poi alla fine è sempre il nome di richiamo che viene pubblicato, quello che 'tira'. Posso solo consolarmi sapendo che fra un po' saranno pubblicati i manga del maestro Matsumoto, anche se a questo punto ho un po' di dubbi. Vi auguro buon lavoro, e ricordate che ci fidiamo ciecamente di voi (bella frase... al minimo sgarro sarete sommersi dai sensi di colpa).
Ciao e tanti auguri, **Michele**.
P.S. Non penso che vi fermerete a una sola rivista, vero? La Star mi sembra una casa editrice abbastanza grossa, e non dovrebbe essere difficile convincerli a varare altre sei o sette testate (tanto per cominciare). Pressione, ragazzi, fate pressione. E salutatemi il Kappa. Au revoir.

*Caro Michele (potevi anche scrivere il cognome, però),ti ringrazio a nome di tutti, e lo faccio in particolar modo per quanto riguarda gli adattamenti -o traslitterazione artistica dei suoni, come la chiami tu- visto che il colpevole di **Squadra Speciale Ghost** sono proprio io. Colpevole perché, nel tentativo di mantenere le onomatopee il più possibile simili all'originale, nel primo numero ho combinato qualche pastrocchio nella parte a colori, e di questo me ne scuso con tutti coloro che avessero faticato a leggere i vari PNYW e TTP-TTP-TTRAPK-WOMP a pagina nove. Purtroppo, lavorare su quadricromia significa adattare su quattro pellicole contemporaneamente, e ti assicuro che dopo un po' la vista cede e ti vien voglia di scaraventare le tavole di Shirow giù dal terrazzo. Grazie comunque per aver apprezzato quelle riuscite: un mio punto di principio consiste nel coprire il minimo possibile i disegni. Quanto alle altre testate, sei o sette per iniziare mi sembra un po' eccessivo, ma tieni conto che entro la fine del '92 saremo già a quota tre, mentre una quarta è in via di progettazione.* Five Star Stories, *per quanto ne so io, non è negli immediati progetti di nessuno, ma non è mai detta l'ultima parola, visti i tempi che corrono. Nel nostro caso, oltre a **Starlight** su cui aparirà entro breve **Orange Road**, stiamo lavorando a **StoriediKappa**, che conterrà Gu... No, preferisco che tu lo scopra da solo. Il Kappa ti restituisce il saluto con un gargarismo subacqueo, e io, con inchino alla giapponese, ti invito a riscrivere. Ciao, e alla prossima.* ***Andrea Baricordi***

K3-B

Non ho mai sopportato gli eccessi. Questo non significa che giustifichi chi si nasconde dietro un frainteso 'giusto mezzo', incapace di affermare con coerenza un suo punto di vista per paura di essere bersagliato, deriso, emarginato. Dunque, gli eccessi. Per troppo tempo si è protratta nelle varie rubriche della posta delle testate più seguite, una zuffa tra lettori (e quel che è peggio anche tra redattori) i cui interventi non lasciano trasparire il più piccolo indizio di capacità di meditazione e osservazione obiettiva. Non credo nell'obiettività assoluta, sia ben chiaro, credo invece in una posizione più conciliante, capace di valutare con un occhio un po' meno partigiano il diverso da sé. Mi definisco, con riserva, un collezionista razionale e cerco di distinguere ciò che vale e ciò che non vale la pena di acquistare. Non ritengo che la qualità di un fumetto provenga da un determinato paese: esistono artisti capaci di farti emozionare in mille modi diversi proprio in virtù della loro 'distanza' geografico-culturale. E' vero che i miei metri di giudizio sono più vicini agli standard occidentali, ma questo non vuol dire che mi autoprecluda l'apprezzamento delle produzioni del Sol Levante, nella totalità di un prodotto o in un suo singolo aspetto (dinamicità del segno, mecha design). Ho sbagliato troppo spesso a giudicare persone, fatti, idee di cui non avevo una conoscenza reale e completa, e troppo spesso sono dovuto tornare indietro e rivedere i miei giudizi. MML, per esempio, mi era diventato dcisamente antipatico per un atteggiamento di sufficienza che mi era sembrato di cogliere in lui. Beninteso non che ora lo conosca meglio, ma mi sono dovuto ricredere per merito di altre frasi e impressioni. Grazie a questo modo di vedere le cose sono venuto a contatto con i mondi di Windsor McCay, Moore, Miyazaki, Miller, Sclavi, Jacobs, Barks, Tagami, Mignola, Goscinny & Uderzo, Chaykin, Eisner, Pazienza e tanti altri.
Desidero ringraziare in particolare Massimiliano De Giovanni per l'infinita gentilezza e disponibilità dimostrate chiacchierando con me un'intera mattinata nei locali dell'Alessandro Distribuzioni. I consigli che mi ha dato sono importantissimi a livello pratico e sul piano dell'incentivo, per chi come me, dopo anni vissuti come fruitore, ha deciso di muovere i primi passi dall'altra parte della barricata. Grazie ancora. **Andrea Toscani**, Fano (PS).

*Caro Andrea, sono io a ringraziarti per avermi concesso un po' di relax tra un numero di "AD Anteprima" e uno di **Kappa**. Sono contento che la nostra piccola discussione ti sia in qualche modo servita e aspetto tue nuove, magari ci rivedremo una delle prossime mattinate nei locali dell'Alessandro Distribuzioni. Come forse avrai letto nello scorso numero nella rubrica* Graffi & Graffiti, *anch'io trovo scorretta la zuffa tra lettori e mi trovo in perfetta sintonia con quanto dici nella tua lettera. Sono contento di sapere che Windsor McCay sia anche uno dei tuoi autori preferiti, in realtà credo che qualsiasi appassionato di fumetti, a prescindere dai gusti o dalle mode, non possa che*

inchinarsi di fronte all'estro del papà di Little Nemo. *Spero che Shirow, Takada, Fujishima, e presto anche Kia Asamiya e Kenichi Sonoda, possano avere il privilegio di rientrare nella classifica delle tue preferenze. Un saluto a tutti e vi aspetto alla mostra mercato di Lucca dal 25 ottobre al 1 novembre per fare quattro chiacchiere insieme.* ***Massimiliano***

K3-C

Karissima redazione di **Kappa**, sono un fumettofilo di vecchia data e non ho preferenze discriminanti né di genere, né di nazionalità. Ho accolto con piacere la notizia di un coinvolgimento della Star nel panorama dei manga e dell'animazione. Devo dire che fino a oggi mi sono accostato occasionalmente ai manga, con pochi assaggi delle edizioni italiane, mentre ho seguito le animazioni di *Lamù*, *Prendi il mondo e vai*, *E' quasi Magia Johnny*, *I Cavalieri dello Zodiaco*, *I Cinque Samurai*, quasi senza perderne un episodio. Ebbene sì, devo ammettere che lo standard qualitativo è sempre buono se non ottimo. Adesso passiamo alle immancabili domande presenti nella posta di casa Star Comics:

1) Il genere manga che mi interessa di più è la fantascienza traboccante di robot e simili, con *Robotech* in testa. Pensate di dedicare spazio a lavori di questo genere? Siccome ho visto alcuni episodi, oltretutto alterati dall'adattamento americano, sarei interessato a vedere pubblicato qualche dossier speciale dedicato alle saghe di *Macross*, *Mospeada* e *Southern Cross*.

2) Esistono nuove serie dedicate a personaggi tipo *Baoh*? Le vedremo sotto il marchio **Kappa**/Star?

3) Ci sarà una rubrica 'A.A.A. cercasi manga fan' per corrispondenza, conoscenza, scambi e collaborazioni? Io cerco un disegnatore disposto a realizzare graficamente un mio soggetto già sceneggiato.

4) Le vostre trasposizioni dei fumetti sono dirette o frutto di ulteriori adattamenti delle edizioni made in USA? Traducete dal giapponese? Sarà presente la mai abbastanza odiata censura?

6) Vedremo mai *Area 88* nel nostro paese di fumetto-maniaci? E il primo *Mazinga*?

Concludo facendovi i migliori auguri per una lunga scalata editoriale e vi saluto, nella speranza e nell'attesa di vedere pubblicata questa mia lettera.

P.S. Per chi volesse corrispondere con me, ecco il mio indirizzo:

Claudio Cozzolino, via Trieste 3, S. Nicola La Strada 81020, Caserta.

Carissimo Claudio, anch'io come te non faccio differenze sulle varie produzioni a fumetti, siano esse giapponesi, americane, francesi o italiane, anche perché esistono cose buone ovunque. Ma visto che lo spazio é tiranno vengo subito a rispondere alle tue domande .1) Come hai potuto vedere, nel primo numero ti abbiamo accontentato con Gundam, *mentre per quello che riguarda* Robotech *se ne è già parlato tanto in altre sedi e fra qualche mese leggerai un articolo sugli OAV di* Macross II.

2) Per ora non é previsto nulla del genere, ma presto vedrai in ***StoriediKappa*** *cose completamente fuori dalla norma.*

3) Per chi ne farà richiesta inseriremo l'indirizzo all'interno della propia lettera, visto che lo spazio per le rubriche in b/n è spesso pochissimo!

4) I nostri fumetti giungono direttamente dal Giappone, e li traduciamo dagli originali; per quanto riguarda la censura non ti preoccupare, non ci sarà, come avrai potuto vedere tu stesso nel secondo numero.

5) Per Area 88 *e per* Mazinga *dovrai rivolgerti ad altri editori che ne detengono i diritti.*

Ti saluto, e quando avrai trovato un disegnatore per la tua sceneggiatura, mandami una copia del lavoro finito per poterlo visionare. Ciao. ***Andrea Pietroni***

K3-D

Cari Kappa boys, mi chiamo Paolo ho 24 anni e sono uno studente di giurisprudenza, e fin qui nulla di speciale se non per il dato anagrafico che mi proietta nella fascia generazionale dei "Goldrake" chiamata così da me arbitrariamente, per individuare la generazione di bambini che avendo assistito alla messa in onda di *Goldrake* -un altro mito-, anche cresciuti sono rimasti sempre legati sentimentalmente alla produzione di cartoni animati giapponesi. Io continuo a guardarli (l'ultimo capolavoro recente per me è *Ken il guerriero 1-2*), oggi certo li vedo con un occhio e una prospettiva diversa, ma questo non mi impedisce di apprezzarli. E' proprio questa passione per i manga, che mi ha fatto conoscere *Gundam*, che è stato per me uno... forse il manga più bello mai trasmesso. Comunque, l'altro giorno, facendo un giro in edicola per comprare i miei abituali fumetti vi ho notato: lo stile del disegno in copertina mi era familiare, e un po' con circospezione e naturale diffidenza per le scadenti produzioni che si trovano in giro, l'ho aperto per dargli un'occhiata, e qual'é la prima pagina che vedo?... "Gundam il mito". E' come se avessi riaperto un cassetto, pieno di piacevoli ricordi, per un momento socchiuso dalla vita di tutti i giorni, erano anni che non ci pensavo... Così vi ho acquistato. Veniamo alle cose serie: vi ho letto e apprezzato, e spero che manterrete l'impostazione attuale. Domande: per quanto riguarda i quesiti posti da Massimiliano nella rubrica "Graffi & Graffiti" sono favorevole alla versione in fumetto di quelle serie televisive di cui si intuisce un forte potenziale, ma che rendono poco (vedi *E' quasi magia Johnny*, anche nel fumetto la continuity fra una puntata e l'altra è così sconclusionata?). Per Barbara De Rossi: esiste una trasposizione fedele su home video di *Gundam* in Italiano? Se sì, dove acquistarla? Esiste un distributore di manga anche in home video a cui chiedere un catalogo? Ultime considerazioni: i vostri fumetti mi piacciono molto, scusate per la lunga lettera, e spero che mi risponderete. Ciao e grazie.

P.S. Ci vediamo in edicola. **Paolo** (Goldrake) Roma.

Caro Paolo, grazie per i complimenti, e per la tua simpatica lettera, in cui ho trovato diversi punti in comune con il mio modo di pensare; forse non lo sai ma siamo coetanei, quindi all'epoca di Goldrake *c'ero anch'io in prima fila davanti al teleschermo. Veniamo comunque subito al sodo (lo spazio per la posta è sempre ridotto all'osso, purtroppo): per il momento in lingua italiana non esistono videocassette di* Gundam, *ma se in futuro ne usciranno troverai sicuramente la recensione in* Stop Motion. *Fortunatamente, oggi in Italia ci sono tanti negozi in cui è possibile acquistare materiale originale giapponese, ma ovviamente anche i prezzi differiscono fra loro, e ti conviene stare attento agli avvoltoi. Per i cataloghi puoi rivolgerti all'****Alessandro Distribuzioni*** *di Bologna, e comunque a molte librerie specializzate. Stai attento a non fare confusione quando parli di 'manga' e di 'cartoni animati': il termine giapponese manga viene usato per riferirsi ai fumetti, mentre per indicare i cartoni animati giapponesi si usa la parola 'anime'. In ultimo, passerò a Massimiliano la tua opinione riguardo a* Graffi & Graffiti. *Ciao.* ***Barbara Rossi***

P.S. *In molti sbagliano il mio cognome (che tra l'altro è talmente comune!!). Forse volete che mi dia al cinema ???*

P.S. REGALATEVI UN CAPRICCIO
FRA POCO, SU STARLIGHT